MASTER SYSTEM ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ SEGA

SUPERGAME

EDIÇÃO ANIMAL DE VERÃO!!!

ANO 2 - Nº 19
FEVEREIRO DE 1993
CR$ 35.000,00

ECCO Uma viagem alucinante ao fundo do mar

Batman voltou!

Turtles até o fim!!

SHADOW OF THE BEAST 2!

Novos jogos para Menacer!!

ALIENS III PARA MASTER: TERMINE ESTE JOGO!!

Mickey e Donald no mesmo cartaz!

TUDO SOBRE A FINALÍSSIMA DA SUPER OLIMPÍADA 92!

TODOS OS GOLPES DE STREETS OF RAGE 2!!!!

Street Fighter II vem para Mega Drive!!!

SUPER VIDEO GAME

GENIECOM

MANUAL COM CENTENAS DE COMBINAÇÕES PARA SEREM UTILIZADAS NO GAME GENIE.

GAME GENIE EMBUTIDO NO CONSOLE

GAME GENIE - AUTORIZADO POR REALTEC CORPORATION CONFORME LICENÇA DE CODEMASTERS

UM PRODUTO

NTDE

GENIECOM

A VENDA NAS LOJAS

FONE: (011) 522-3268
FAX: 55-11-523-4656

• •**REVENDEDORES DO BRASIL:** ARAPUÃ • MESBLA • • • **LOJAS EM • SÃO PAULO:** BAZAR NIPPON • BRUNO BLOIS • CASAS BAHIA • CARREFOUR • COMERCIAL EDUARDO • ÇIAMAR • CINÓTICA • DOLLAR SOM • ELDORADO • ELETRO COSTA • ELETRO MAGAZINE • ELETRO SATES • FOTOPTICA • GALPÃO DOS ELETRÔNICOS • G. ARONSON • JOTÃO • MAKRO • MAPPIN • NORMAM GAMES • PAES MENDONÇA • PANASHOP • SHOP. ÁUDIO E VÍDEO • WICALE • **CAMPINAS:** CECARELLI BARBOSA • C. GONÇALVES E BERGAMASCO • ENXUTO • FOTO ÓTICA FERRARI • REGIONAL COM. DE DISCOS • **SANTOS:** B. KAUFFMANN • FERNANDO'S BRINQUEDOS • **RIO DE JANEIRO:** CARREFOUR • CASAS SENDAS • FREEWAY • ONDA SONORA • ULTRALAR • **GOIÁS:** REGIONAL • **NATAL:** JOSÉ C. L. LOPES • **RECIFE:** VENEZA SOM • **CURITIBA:** HERMES MACEDO • GRASSON • JBS • CIA. BRAS. DISTRIBUIÇÃO • SOM NOSSO • MAKRO • **PORTO ALEGRE:** MAKRO • **MINAS GERAIS:** BONDISCO • CASAS SENDAS • CIA. BRAS. DISTRIBUIÇÃO • CARREFOUR • DIPLOMATA • FOTOSOM • MAKRO • SUP. LOJAS BAKANA • **BAHIA:** GRANADA CINE FOTO • PAES MENDONÇA • SAKURAI E ITO • SÓ DISCOS • SOM E IMAGEM • LOJAS IPÊ • LOJAS AMERICANAS (BRASIL)

NESTE Nº

4 CARTAS
os leitores mandam seus recados

8 SUPER OLIMPÍADA
saiba tudo sobre a finalíssima

10 SAIU NOS STATES
Ecco, Bare Knuckle II, Batman Returns, Sunset Riders, Deadly Moves, Shadow of the Beast 2, Terminator 2 e novos jogos para Menacer

21 DR. KISSAB
o velho doutor esbanja sabedoria

22 MEGA ESPECIAL
Turtles de cabo a rabo

26 SUPERTATICAS
as melhores dicas da praça - sempre

32 MACETES DA GALERA
manhas com aquele sabor caseiro

33 MASTER ESPECIAL
informações preciosas sobre Alien III

36 ROLA LA FORA
sim senhores, Street Fighter II para mega

37 SUPERJOGOS
World of Illusion, David Robinson's Supreme Court e três jogos novos para Game Gear

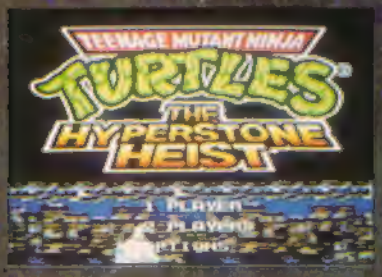
40 HOTLINE
macetes direto da tec toy

41 CLUBE DO CHEFE
Um josystick humano

46 PODIUM E CLASSICS
recordes nacionais e internacionais e dicas imunes à devastação do tempo

14 Batman voltou contra Pingüim e Mulher-gato!

36 O lendário Street Fighter deve chegar para Mega!



22 Todas as fases, dicas e manhas de Tartarugas Ninja!

12 Todos os golpes de Streeets of Rage III

10 Conheça o jogo mais original da temporada: Ecco.

33 As cinco primeiras fases de Aliens III inteirinhas!

"Depois da tempestade vem mais água"

Fissurados e fissuradas de todo o Brasil, tudo bem? A propalada finalíssima da minha Olimpíada está aí. Dia 31 de janeiro, domingão de manhã, no McDonald's da Bandeirantes em São Paulo. Venham ver o encontro das feras. Descolei viagem e hospedagem pra Disney para os vitoriosos, contrato de colaborador, sem falar nos outros prêmios. Diz se eu não trato bem os meninos (e meninas), diz. Esta edição saiu animalesca mesmo. A redação ficou um verdadeiro zoológico. Tem pra todas as preferências. Se você é chegado num belo hematófilo, regale-se com **Batman Returns**. Se você se amarra num dócil e prateado golfinho, eles migraram todos para um jogo que transporta o fundo do mar para a sua tela de TV. **Ecco**, sem dúvida, é o cartucho mais bonitão deste verão. Tem **Turtles** em Mega Especial, para os que preferem tartarugas e alienígenas (auuurrrrrgh) em **Alien III**, Master Especial. Minhas fontes inglesas e japonesas garantem: sai mesmo **Street Fighter II** para Mega. Espero! Não estranhem, mas neste mês me colocaram aqui embaixo. Vou ver se me aclimato bem. Mês que vem tem +.

O CHEFE

CARTAS

A correspondência do Chefe tá maior que Sena acumulada!

MANÊRO

Amado Mestre, "O Chefe": Qual é da paradinha aí na redação? Queremos dar (no bom sentido) os parabéns por esta dádiva tecnográfica (existe isto?) que é a minha, a sua, a nossa revista Supergame. Sei que de graça nem injeção na testa, por isso nossa carta não tem como finalidade puxar o seu querido saco, mas sim de pedir uma carteirinha para meu irmão. Por isso estou mandando os dados do infeliz. Thanks for your cooperation!

Luiz Alexandre Muniz
Rio de Janeiro — RJ

RdC: ***Tecnográfica:*** *Relativo à tecnografia.*
Tecnografia: *Descrição das artes e seus processos.*
O carioca é espérto mêrmo! Acertou. SG é pura arte! Mais fui com a tua finta irmãozinho. Até agora ninguém puxou tanto assim o meu adorado saco. A carteirinha do seu triste brother já está no papo. You're Welcome!

MENINO ARTEIRO

Olá Chefe e redação, queria parabenizá-los pelo excelente trabalho desta revista que é a melhor da galáxia. Queria dar uma sugestão: porque vocês não fazem uma HQ do Sonic? Porque não fazem um poster do Terminator? E Chefe, largue do pé da redação, pois eles que fazem o trabalho pesado, tá?

Elcio Tutsomo Suzuki
Diadema — SP

RdC de Arte: Ô Élcio, tá querendo dar trabalho é? Já não basta a correria de ter que fazer a melhor revista da Galáxia e você quer criar uma HQ do Sonic? Se isto cai nas

mãos do Chefe, vou ter que ficar desenhando por toda a eternidade. Quanto ao poster do Terminator, prometo que vou levar a sua sugestão para o carrasco. Valeu pela força e não se esqueça: Impeachment no Chefe!

PARALELO 30

E aí Chefe, tudo tri por aí? Tua super revista é D, realmente um delírio. Todo mês é uma zueira para conseguir comprar a revista, que logo some das prateleiras do jornaleiro. Bom, chega de puxar o saco e vamos às críticas: pô qual é a tua Chefe, vê se faz um cartaz

quente no próximo número da SG e deixe de lado os posters de "criança", como Tom & Jerry. Para alegria geral da galera, faça um poster de Pit Fighter. E pelo amor da SEGA, publiquem minha carta.

Rafael C. Figueiredo
Porto Alegre — RS

RdC: *Tchê, mas que barbaridade. O gaúcho é fanático por SG. Valeu pela carta Rafael e fico contente de saber que vocês aí dos pampas curtem o nosso trabalho. Os posters de criança que você falou, agradaram muitos leitores. Mas se todos os gostos fossem iguais, não teria a menor graça, concordas? Vamos ver o que podemos fazer quanto ao poster de Pit Fighter. Deu pra ti?*

FACÇÕES ALIADAS

Eu estou escrevendo para dizer que a redação não está mais só. Agora existe o PAR (Partido Amigo da Redação). Podemos agora mostrar para o Chefe, que ele não é nada sem vocês. Queremos respeito para os redatores.

Antônio Greve
São Paulo SP

RdC: *Mais uma carta subversiva que recebo. Estas facções não me importam, pois sempre são desestruturadas e não podem acabar com o sistema. Você aí, seu agitador profissional, fique avisado que o Chefe sempre triunfa. O seu nome é esse mesmo ou é mera coincidência?*

PAIZÃO

Caro Chefe, meu amigão. Esta é a quarta carta que mando e desta vez vai ser publicada na SG, senão...

IMITAÇÕES EXISTEM

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: Mesbla • **SP:** Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpisom • **INTERIOR:** Slona Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentecnica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kita Colonida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamaios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Polcrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS:** Focos Video • Jó Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. S. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tociyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fabius Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • **AL:** M. Shock • Intersom • **AM:** Zona Franca

NOVA CULTURAL

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

SUPERGAME

NÚMERO 19 - FEVEREIRO DE 1993

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M.. Fernandes
Assistentes de Arte: Simone Leandro, Maria Cristina Braga e Therezinha Prado
Assessor Técnico: Roberto Camicelli
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: *Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmera (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi, Cássio Bloisi Oliveira (pilotos), Fran Moreira, Eder Luiz Medeiros (fotografia)*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo P. P. A. Prado

Diretora responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel. (011) 851-3111

Para sugestões, reclamações, dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

ASSINATURAS
Ligue para: (011) 851-3111

NÚMEROS ATRASADOS
Se você quiser uma edição da SUPERGAME que já está fora de circulação, informe-se no seu jornaleiro ou dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou, por carta, a:
DINAP S/A
Distribuidora Nacional de Publicações.
A/C Números Atrasados
Caixa Postal Nº 2505
CEP 06053-990
Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

Impressão: Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

CARTAS

Gostaria de saber seu nome, se você é casado, qual o nome da sua esposa e se você tem filhos. Vê se responde, hein?

Tiago Paes de Lira
São Paulo — SP

RdC: *O que, meu irmão? Tá me estranhando? O Chefe não revela detalhes tão íntimos de sua vida particular. Prefiro continuar sendo um mistério. É aí que mora o charme do papai aqui. Sem brincadeira, a minha verdadeira família é a revista, e meus filhos são todos os leitores do meu Brasil juvenil. Sem demagogia!*

A TURBA DE POUSO ALEGRE

Caro Chefe.
Desde que recebi a minha carteirinha do seu clube e leio a frase: "Carteirinha do Clube do Chefe, não saia de casa sem ela", eu fico mais irritado. Motivo: aqui em Pouso Alegre, nenhuma locadora é sócia do seu Clube. Pelo amor de Deus faça alguma coisa. Eu imploro, se você não fizer algo eu vou acabar falindo, pois a locação é um roubo.

José Leandro Santos de Sousa
Pouso Alegre — MG

RdC: *Uma pena, caro Zézinho! A carteirinha do Clube do Chefe já é um grande sucesso entre muitas locadoras. Mas não esquenta a cabeça, pois sempre existem pessoas que sacam um bom negócio e correm atrás. Quem quiser pode vir quente que já virou a maior febre. Entramos em contato com aquelas que você enviou. Alô locadores de cartuchos aí de Pouso Alegre, o povo pede um descontinho. É a voz do povo é a voz de Deus!*

STRIDER

Olá, Chefe? Se não fosse o Mega Especial, não teria terminado Kid Chameleon. Agora vocês poderiam fazer o Mega Especial com o jogo Strider, pois é um jogo muito difícil. Obrigado.

Rogério Rocha
São Paulo — SP

RdC: *Que bom que foi útil o especial pra você. Assim que der uma brecha na nossa programação, ordeno que façam Strider, OK? Um abraço especial do Chefe.*

RdC: Resposta do Chefe
RdR: Resposta da Redação
RdC de Arte: Resposta do Chefe de Arte

Atenção, galera!
Tem muita gente mandando o endereço errado ou incompleto. Aí, a resposta do Chefe acaba sendo devolvida pelo Correio. Vamos tratar de acertar o remetente, ok?

Escrevam para
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

LKC É O POINT. VIDEOGAME É NINTENDO, O RESTO É BRINQUEDO ELETRÔNICO.

A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO CONTA DO BRASIL.

LKC BRASÍLIA - DF
Tel.: (061) 273-9083

LKC FORTALEZA - CE
Tel.: (085) 234-6763

LKC GOIÂNIA - GO
Tel.: (062) 241-0283

LKC POUSO ALEGRE - MG
Tel.: (035) 421-7131

LKC SÃO PAULO - Tatuapé
Tel.: (011) 217-3424

LKC SÃO PAULO - Moóca
Tel.: (011) 264-6734

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
Tel.: (011) 469-9125

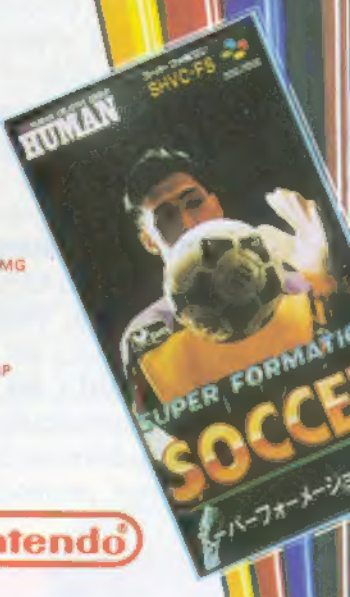
LKC SÃO PAULO - Brooklin
Tel.: (011) 535-4981

LKC FOZ DO IGUAÇÚ - PR
Tel.: (0455) 73-2031

LKC GUARULHOS - SP
Tel.: (011) 209-0537

LKC JOINVILE - SC
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016

LKC CURITIBA - PR
Tel.: (041) 225-5432



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LKC

VÍDEO DO BRASIL

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC SÃO PAULO - SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO - SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO - SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC BRASÍLIA - DF - SCLN 210 Bloco C - Loja 33/35
LKC FOZ DO IGUAÇÚ - PR - R. Manoel Rodrigues Fº, 41
LKC CURITIBA - PR - R. 24 de Maio, 765

LKC GOIÂNIA - GO - R. 22, nº 318 - Setor Oeste
LKC GUARULHOS - SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - R. Otto Unger, 158
LKC JOINVILE - SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso
LKC FORTALEZA - CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2828
Fax: (085) 234-2545

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

SUPER-OLIMPÍADA 92 DE VIDEOGAME

A HORA DOS CAMPEÕES !

Demorou cinco meses, mas chegou enfim o domingo, 31 de janeiro, **DIA D** da Super-Olimpíada 92! Hora em que oito feras de Master System se vêem, cara a cara, e um sai do encontro como campeão olímpico de 92! E outros nove cracões de Mega Drive, acesíssimos diante da TV, batalham pela mesma glória. E a galera? Incrível!!! Gente telefonando, querendo ir ver, pedindo o endereço, hora, quais os jogos, como vai ser - uma pauleira.

Onde? Quando? Como?

A brincadeira toda, esplendidamente apoiada por **Tec Toy**, **Varig** e **McDonald's**, foi marcada para um endereço à altura: o **McDonald's da Bandeirantes**, em São Paulo (alameda dos Pamaris, 291, Campo Belo). O programa, um barato: TVs pros finalistas treinarem, promoções e surpresas para todo mundo (isto é, a galera, que está automaticamente convidada a comparecer, torcer, comemorar!)

A grande decisão

As semi-finais começam lá pelas 9h30 da manhã. Depois a grande decisão, os finalistas jogando junto e por fim os dois grandes vencedores. Por volta de meio-dia, entrega de troféus e outros prêmios (**e quantos prêmios!**) E olhem que os garotos presentes são mesmo pauleira. Tem gente de 13 anos e até um de 36.Tem gente que ficou 86 horas com o console ligado, gente que bateu recordes em pouquíssimo tempo. E, sem dúvida, é o maior campeonato nacional da história, com jogadores de seis Estados diferentes, todos trazidos e assistidos por conta da **Supergame**. É pouco? Cansou? Então esperem todos, depois dessa Super

As Feras Finalistas

CATEGORIA MASTER

NOME	IDADE	CIDADE
Celso Mitsuo Hino	22 anos	Jundiaí, SP
Marcelo Nelson Wadeck	20	Curitiba, PR
Deize Bezerra Moraes	21	Recife, PE
Luiz R. F. Curado	15	Goiânia, GO
Daniel Ponte Vieira	13	Sobral, CE
Evandro A. Camellini	15	São Paulo, SP
Márcio Lênin M. Freire	16	Goiânia, GO
Danni Sales Silva	16	Goiânia, GO

CATEGORIA MEGA

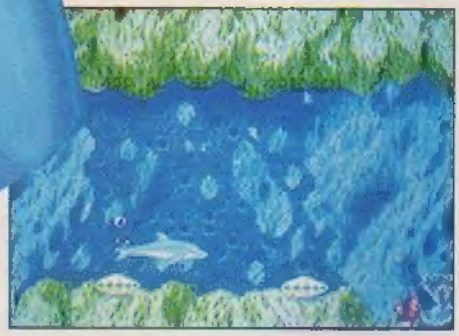
NOME	IDADE	CIDADE
Dionísio Cason	36 anos	Limeira, SP
Tiago M. M. Rodrigues	15	Porto Alegre, RS
Eduardo A. Garcia	18	São Paulo, SP
Gilson Lopes da Silva	18	São Paulo, SP
José Guilherme Ferreira	13	Goiânia, GO
Cristiano M. Barros	16	Sta. Cruz do Capibaribe, PE
José A. Posadas	14	Porto Alegre, RS
Fred Bugmann	15	Arujá, SP
Cláudio S. Aguiar	13	Recife, PE

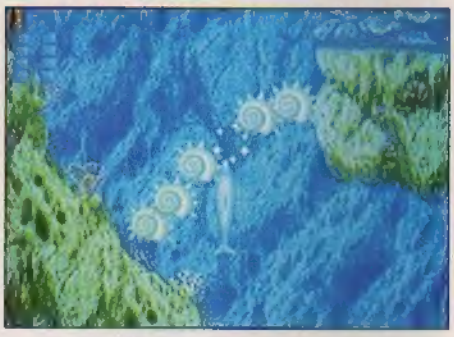
OS COBRAS, SEUS JOGOS E SUAS MANIAS

Conheça um pouco mais sobre os feras que irão disputar a final: Celso Mitsuo Hino, um dos finalistas da Categoria Master, tem 22 anos e joga desde 89, quando ganhou um console. Treina de uma a duas horas por dia e adora RPG. Seus dois carts preferidos são os da saga **Phantasy Star (I e II)**. Teve que suar muito para conseguir a classificação e bota fé nas suas chances de ser o campeão. É o primeiro campeonato de videogame de que participa. É universitário e joga volei e tênis. Já um outro finalista, Luiz Reginaldo Curado, 15 anos, joga desde os oito anos e se dedica de quatro a seis horas por dia. Esse treinamento intenso propiciou ao Luiz a ótima colocação de 2º lugar num grande campeonato. Seus jogos prediletos são **Sonic** e **Golvellius** para Master System. Outro forte concorrente ao título de campeão na Categoria Master é Dionísio Cason, 1º lugar num outro Campeonato. Dionísio tem 36 anos e desde o lançamento do antigo console Atari dá uma média de 6 horas por dia para o videogame. Afirma ter muita facilidade para jogar qualqer tipo de jogo, mas tem preferência por **Toki** e **Shadow Dancer**. Trabalha em casa arrumando aparelhos eletrônicos e além de ser um campeão de malha em Limeira, sua cidade. Ele adora música sertaneja. O paranaense Marcelo Walderi, de 20 anos, gasta duas horas para treinar os seus jogos preferidos: **Road Rash**, **Sonic II** e **Strider**. Segundo Marcelo: - vai ser uma barra disputar com pessoas que treinam muito mais do que ele. Cursa engenharia eletrônica e é estagiário numa empresa de telecomunicações. Além de videogame é colecionador de selos, adora música e revistas em quadrinhos. Ainda arrumou um tempinho para participar das manifestações cara-pintadas que derrubaram o caçador de marajás. Carlos de Souza Aguiar tem 13 anos e é um fissurado precoce pois começou a jogar com 7 anos apenas. Seus títulos de preferência são **Sonic II** e **The Jam** e **Earl** para Mega Drive. A maior dificuldade foi fazer a pontuação no jogo **E-SWAT**. Já participou de 5 campeonatos e a melhor classificação que já conseguiu foi um 10º lugar. Mesmo assim acredita que tem chancer de faturar as passagens para a Disney. Cursa a 8ª série do 1º grau e adora cinema e futebol.

O maior exemplo de persistência é o de Evandro Alves Camellini de 15 anos. Camellini começou a interessar-se por videogame dois anos atrás e resolveu entrar de cabeça. Religiosamente joga três horas por dia, quando está em período escolar. Quando chegam as férias ou nos fins de semana, a coisa muda: de oito à dez horas! É aficionado em jogos de RPG (**Phantasy Star** e **Y'S**). Para obter o recorde confessa que deixou o console ligado por 86 horas, ou seja, quatro dias! Só tem um vício maior que videogame: a música, que não pode ser qualquer uma. Tem que ser bem pesada. Ele diz que Heavy Metal tem tudo a ver com videogame. Participando pela primeira vez de um campeonato, Thiago Marcus Rodrigues, 15 anos, está treinando muito para faturar os prêmios. Demorou 15 horas para obter o recorde e seus carts favoritos são **Phantasy Star** e **Y'S**. Cursa o 2º ano do colegial e pratica basquete. Caro leitor, deu para notar que videogame não tem idade? Podemos garantir pelas altíssimas pontuações e pelo clima de competição que a batata vai assar no próximo dia 31, quando serão conhecidos os campeões das duas categorias que poderão faturar os vários prêmios e fazer uma visitinha - na faixa - para o mundo encantado do Tio Walt Disney!!!

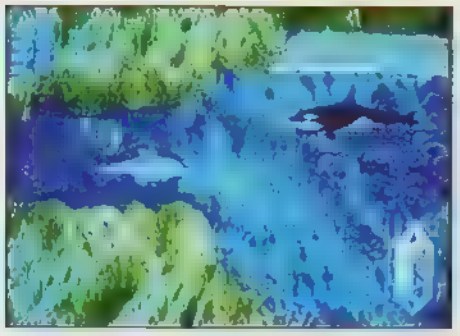
Determinação do Chefe: tá todo mundo convidado! Vai rolar sorteio e surpresa de todo tipo pra galera! Todos ao McDonald's da Bandeirantes no dia 31!





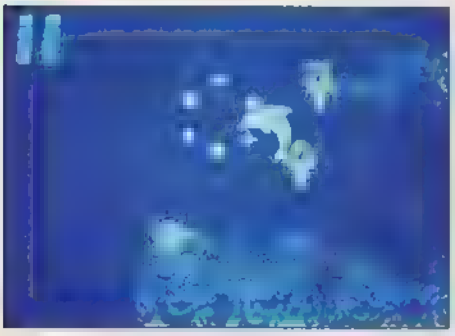
Lindos gráficos, um tema original e muita aventura! Mas cuidado, o mar não está para peixe (nem golfinhos)

Num mundo com tantos problemas ambientais a ecologia tornou-se prioritária. A Sega apostou no assunto e investiu num primeiro momento em **Global Gladiator**. Batata! O jogo deu o maior pé. Com o lançamento de **Ecco**, foi ainda mais longe. Desenvolveu este que é um dos carts mais inovadores dos últimos tempos e provou que dá para ser ecologista sem ser chato. O astro é um jovem golfinho com o mesmo nome do cartucho. Um belo dia estava ele voltando da escola com seus familiares e amigos, quando desaba uma terrível tempestade, com ondas gigantescas. Na confusão Ecco se separa da turma. Sua missão é encontrá-los através de 27 fases de aventura submarina: uma incrível jornada pelo passado e futuro, mares congelados do Ártico, um fabuloso oceano e até num outro planeta. Ao longo do caminho você encontrará várias outras criaturas, algumas amigáveis e outras não. Para garantir a qualidade dos gráficos e dos movimentos, os engenheiros da Sega usaram video e áudio tapes de golfinhos verdadeiros. Ecco pode nadar, saltar fora da água, pegar alguns peixes para comer, lutar contra criaturas hostis com cabeçadas e usar o eco como sonar. O sonar é o detalhe mais fascinante do jogo. Pode ser usado para aumentar a força dos ataques, falar com outros golfinhos e criaturas, acionar o mapa da área e ler estranhos cristais para descobrir a localização de seus amigos. Um jogo bonito de se ver e gostoso de se jogar, com destaque especial para as paisagens submarinas. É como pilotar um filme do Jacques Costeau.

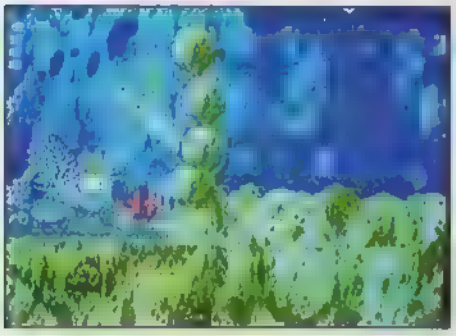


Baleias assassinas ameaçam pouco ■ podem até fornecer informações preciosas!

Muito cuidado com os polvos! Um passo em falso aqui poderá singnificar o seu fim!



Você vai ter que ler estas cristais com seu sonar para localizar os seus amigos!



Use toda sua força para deslocar as pedras ■ salvar um golfinho em apuros!

Use o "rush drive" (espécie de turbo) para andar mais rápido e encarar inimigos!

FICHA TÉCNICA

Nome: Ecco
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação Quest
Nº de Jogadores: 1
Nº de Fases: 27
Fabricante: Sega
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	89
Gráfico:	97
Som:	85
Diversão:	84

BARE KNUCKLE III

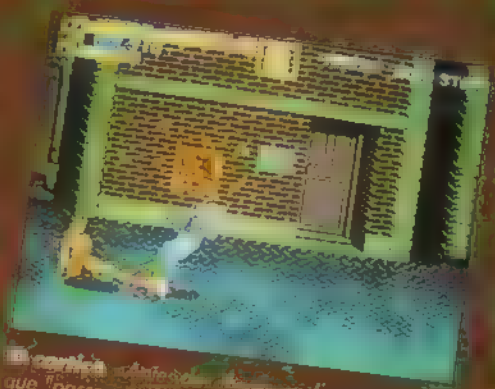
As primeiras fases da versão japonesa de Streets of Rage II impressionam bem

Andar pelas ruas de uma grande Metrópole à noite pode ser uma jornada muito arriscada. Principalmente quando você decide percorrer o submundo do crime para enfrentar Mr. X, perigoso traficante e líder de uma gangue da pesada. A continuação de **Streets of Rage** (**Bare Knuckle** no Japão) traz muitas inovações, mas mantém o mesmo estilão do primeiro. Desta vez você poderá escolher os conhecidos Axel e Blaze, assim como novos companheiros: Sammy e Max. Axel é um boxeador nato com um punch de primeira. Blaze, por sua vez, mantém um equilíbrio entre socos e chutes. Sammy é um rapper muito ágil, que usa de suas habilidades na dança para aplicar golpes incríveis e rápidos no inimigo. Pode saltar, dançar e aplicar o chute helicóptero e muitos outros. Além disto, possui patins motorizados que permitem, é claro, mais velocidade. Max é um lutador profissional pelo pesado. Seu golpe mais fulminante é o martelo com as duas mãos. No decorrer da ação você poderá colher armas que o ajudarão a enfrentar os inimigos, como: facas, canos ou arremessar as motocicletas contra os manos. O cartucho ainda não está 100% completo, portanto vamos falar sobre as três primeiras fases.

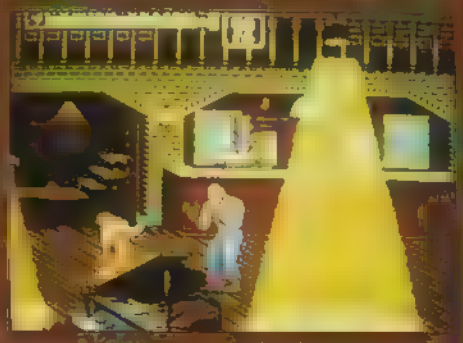
O Cortiço - Uma tour pelos becos mais "sujos" da cidade. Você tem que ultrapassá-los para chegar ao bar. O Chefe da Fase é Jack, que tem como hobby usar a sua enorme coleção de lâminas em suas vítimas.

Quebra-quebra no bar - Um boteco que deixa os antigos saloons do velho Oeste no chinelo. Não se deixe enganar pelos encantos de Erectra, a cantora. Ela é uma mulher muito perigosa e sabe usar como ninguém o cabo elétrico do microfone para acabar com sua raça. O barman desaparece misteriosamente por uma porta dos fundos. Você vai encontrá-lo mais tarde!

Beco - O barman escapou e conseguiu convocar um esquadrão mortal. Você vai precisar de velocidade e precisão!



O cortiço - [illegible] que "passear" pelo [illegible] da cidade. A [illegible] dos seus inimigos.



O bar - Vai ser bem complicado conseguir um guaraná neste saloon e mais complicado ainda derrotar a deliciosa cantora com o sugestivo nome de Erectra. Boa sorte.

Beco - Você acabou de achar o barman fujão. Ele é um bando de amigos fedorentos.

FICHA TÉCNICA

Nome: Street of Rage
Console: Mega Drive
Modalidade: Luta
Nº de Jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Sega
Capacidade: 16 mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	83
Gráfico:	81
Som:	98
Diversão:	98

GOLPES

AXEL

★ ★ Força
★ ★ ★ Técnica
★ ★ Velocidade
★ Pulo
★ ★ Resistência

Soco: B
Voadora: p/frente + C + B
Joelhada: C + B
Back Fist: B + C simultâneamente
Joelhada na cara: agarrar o inimigo e B
Cabeçada: agarrar o inimigo + p/ frente e B
Jumping Uppercut: dois toques p/ lado e B trás + C + B
Pulo comJoelhada: voadora p/ baixo + B

ESPECIAIS

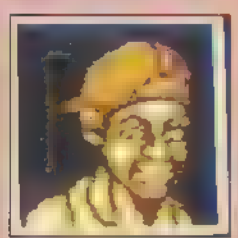
BLAZE

★ ★ Força
★ ★ Técnica
★ ★ Velocidade
★ ★ Pulo
★ ★ Resistência

Soco: B
Voadora: C + B
Joelhada na cara: agarrar o inimigo e B
Voadora Parada: B + C
Rasteira: B e C simultâneamente
Arremessar o inimigo no chão: agarrar o inimigo + B + p/ frente
Dois chutes: dois toques + p/ frente e B
Arremessar o inimigo para longe: agarrar p/ trás + C e B
Pulo com Chute: voadora p/ baixo + B

ESPECIAIS

SAMMY



★ Força
★ ★ Técnica
★ ★ ★ Velocidade
★ ★ ★ Pulo
★ Resistência

Soco: B
Voadora: C + B
Voadora inversa: C + B parado
Cabeçada: dois toques p/ lado e B
Sequência de bananeiras: segurar o B + C
Pulo e pisada: C + p/ baixo e B
Croque: agarrar por trás e B
Chute no rosto: cabeçada + p/ frente

ESPECIAIS

MAX

★ ★ ★ Força
★ ★ Técnica
★ Velocidade
★ Pulo
★ ★ ★ Resistência

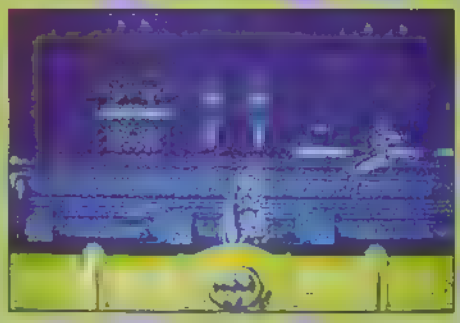
Soco: B
Voadora: C + B
Chute p/ trás: C + B simultâneamente e parado
Carrinho (rasteira): dois toques para o lado e B
Martelo: C + B parado
Cotovelada: C p/ baixo + B
Backdrop: agarrar o inimigo por trás e B
Joelhada na cara: agarrar o inimigo pela frente e B
Cabeçada: agarrar pela frente e B

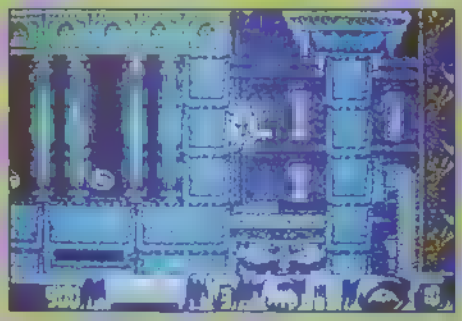
ESPECIAIS

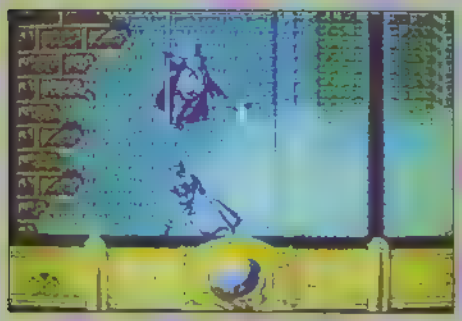
BATMAN

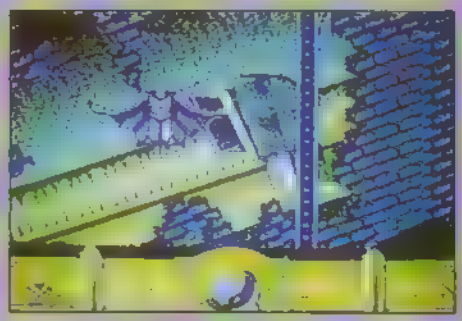
O Homem-morcego voltou! Esta vez a luta é contra o Pinguim e a Mulher-gato!

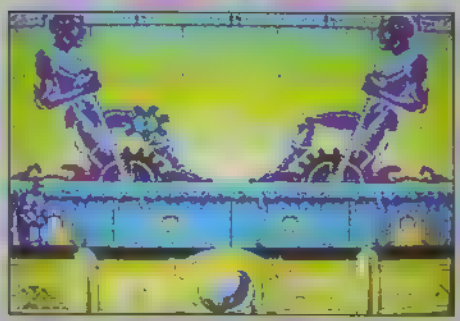
Depois do filme, o lendário benfeitor das ruas sombrias de Gotham City está de volta também para os proprietários de um Mega Drive. O inigualável paladino promete mais ação desta vez. A batalha agora é redobrada, pois terá de enfrentar os poderes conjugados da Mulher-gato e do Pinguim, tentando, ao mesmo tempo, limpar seu nome. O sono tranqüilo dos bons cidadãos é ameaçado na véspera do Natal por um plano maléfico. Todo o arsenal de Batman vai ter que entrar em ação. Ele precisa deter um exército de palhaços e de outras criaturas circenses assassinas, além de motocicletas lunáticas. Quando, finalmente, as ruas estiverem sob controle e o Pinguim de volta aos esgotos, ele deverá dedicar-se aos telhados. Eles são o reduto da Mulher-gato. M iau! Não sera fácil saneá-los. E não pára por aí. Nosso herói voará ainda para uma loja de departamento infestada de demônios e enfrentará um helicóptero comandado por controle . Quando o terrível plano do Pinguim fracassa, Batman precisa salvar as crianças. O jogo é um primor em efeitos, som e luzes. A atmosfera do filme, com as ruas tenebrosas e os efeitos de claro e escuro, estão presentes no cartucho.











FICHA TÉCNICA

Nome: Batman Returns
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de Jogadores: 1
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Sega
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	87
Gráfico:	85
Som:	87
Diversão:	93

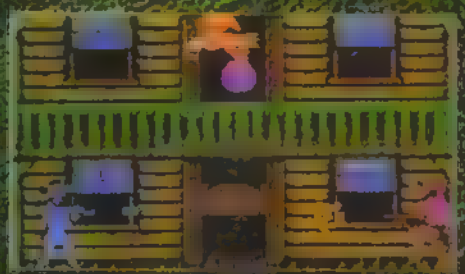
SAIU NOS STATES

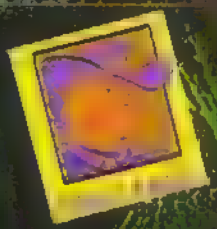
SUNSET RIDERS

Um faroeste engraçado direto do Arcade para Mega!

Carregue seu Colt 45 e detone os bandidos sem piedade

Nem mesmo Sergio Leone, o premiadíssimo diretor de faroestes conseguiria reunir em um de seus filmes tanto realismo e selvageria como este cart. John Wayne? Coisa do passado. Clint Eastwood? Uma moça, se comparado aos personagens deste novo jogo para Mega Drive, que é um grande sucesso de Arcade. **Sunset Riders** traz a você o Oeste selvagem onde a lei dos homens é a bala na agulha do Colt 45. O seu papel é de um caçador de recompensas, um indomável justiceiro, maldoso como o próprio diabo. Atravessando territórios dominados por ladrões, comanches e feras da lei, você terá que combater os fulminantes ataques, respondendo com fogo cerrado. Convide algum amigo para fazer uma dupla: uma ajuda nessas horas é de boa medida! No decorrer das várias fases do jogo, você poderá colher itens que os ajudarão mais tarde, como dinamites e até pó de pum... Não perca. Uma aventura moderna, mas muito engraçada!





FICHA TÉCNICA

Nome: Sunset Riders
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de Jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: 4
Fabricante: Konami
Capacidade: 4

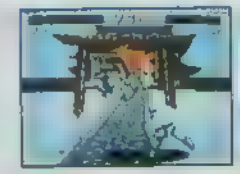
AS NOTAS DO CHEFE

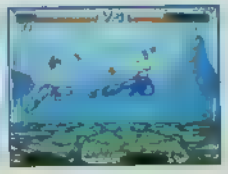
Desafio:	85
Gráfica:	95
Som:	90
Diversão:	95

Deadly Moves™

Mais um jogo de luta de rua cheio de porradas e violência de todo tipo. Este vale a pena conferir!

A Sega lança jogos de luta de rua com uma freqüência crescente. Este cartucho para o Genesis tem todos os elementos para se tornar um grande sucesso. Deadly Moves é violento, angustiante, doloroso e mortal. A parada é duríssima, o desafio irresistível. Nosso herói aqui chama-se Joe. Depois de anos ■ anos de treinos extenuantes ele está no ponto. Chegou a hora de provar que é o melhor. Os outros que se cuidem. Suas habilidades serão testadas percorrendo sete países para depois enfrentar a luta final. Pode-se jogar com personagens diferentes, também, ou escolher dois jogadores, um contra o outro. São oito fases que correspondem a oito países: Hawaii, nos EUA, onde Joe terá que enfrentar o nativo Warren. Na Rússia ■ adversário é o siberiano Vaynad. Das profundezas da selva no Kenya surge uma criatura mutante chamada Baraki. Gaulon é um guerreiro assassino chinês. Na Espanha Joe enfrentará um matador especial, o toureiro Nick. A presença feminina aparece na Tailândia com a agilíssima Reayon. O embate final é envolvido em mistérios insondáveis e Joe terá que chegar lá pra conferir Ranker.





FICHA TÉCNICA

Nome: Deadly Moves
Console: Mega Drive
Modalidade: Luta
Nº de Jogadores: 2
Nº de Fases: 8
Fabricante: Kemco
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	79
Gráfico:	81
Som:	83
Diversão:	90

SAIU NOS STATES

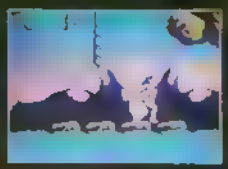
BEAST II

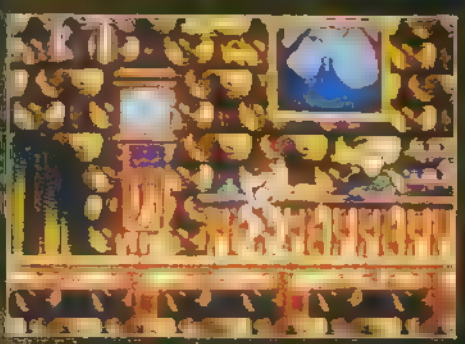
Você matou a Besta, volta para casa... e sua irmãzinha foi raptada! Vá tirá-la do vilão Zelek. Esta versão é ainda melhor que o primeiro jogo!

Mais uma continuação fadada ao maior sucesso. Depois de ter matado a Besta Suprema no primeiro jogo, tudo o que você precisa agora é voltar para casa, para sua família e para a sua irmãzinha. Você conseguiu acabar com o encanto e voltou a ser humano. Mas... assim que você chega, descobre pra sua desgraça que sua pequena irmã foi roubada por Zelek, notório ser depravado, imoral e perverso. Trata-se de um necromante de poderes inacreditáveis a serviço do misterioso demônio chamado Maletoth.

Não precisa nem pensar. Meta a viola no saco e aventure-se mais uma vez a resolver o quebra-cabeças de emboscadas e armadilhas que o esperam. Com a forma humana, você usa uma bola com uma corrente como arma. Mas durante o caminho terá que conseguir outras, como martelos de arremesso ou um rastelo mágico especial.

Os gráficos e a movimentação da tela em todas as direções (parallax scrolling) estão muito melhores neste segundo jogo. A música providencia uma atmosfera mais horripilante ainda.





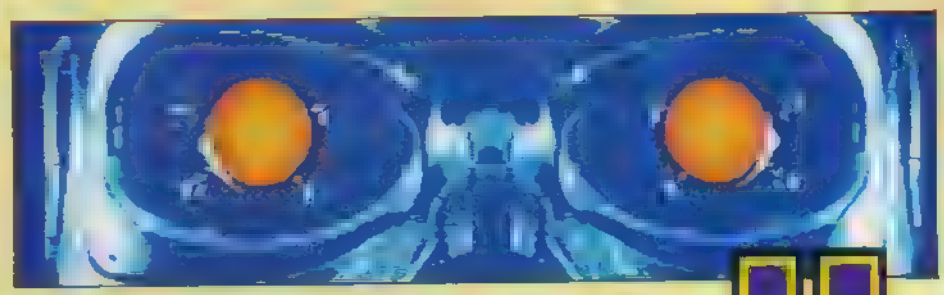
FICHA TÉCNICA

Nome: The Shadow of the Beast 2
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 4
Fabricante: Electronic Arts
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	77
Gráfico:	91
Som:	79
Diversão:	78

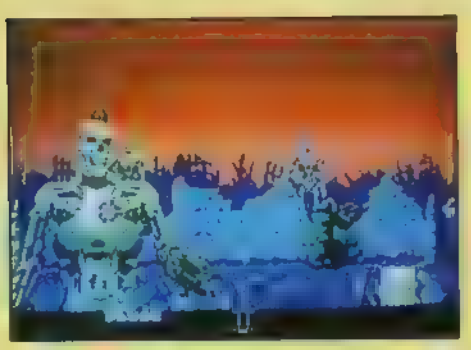
SAIU NOS STATES



TERMINATOR II

Gráficos incríveis, máquinas gigantescas, tiros e mais tiros. Um jogo tão bom quanto o filme!

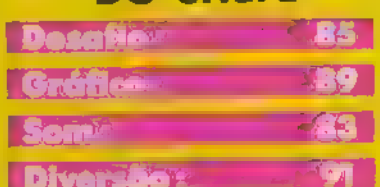
Grande jogo baseado na estória do filme "O exterminador do futuro II", estrelado por Arnold Schwarzenneger. Você agora pode encarnar o herói e receber a missão de proteger Sarah e seu filho John Connor. A ação rola igualzinha à do Arcade, considerado um jogo sensação. Você é um cyborg T100 reprogramado pela resistência, para proteger o líder dos humanos. Sua missão começa no futuro, o exército de máquinas programa a mais eficiente de todas elas para exterminá-lo, o modelo T1000. Com o desenrolar do jogo, você voltará ao passado para ajudar Sarah em seu plano de acabar com a gênese do império de metal. Com gráficos incríveis e movimentos de tela em side-scrolling, o jogo tem uma perspectiva de tiro ao alvo. O objetivo é percorrer a tela com a mira, destruindo cyborgs, robôs e máquinas gigantescas. São vários tipos de tiro, que você adquire colhendo partes das armas no decorrer do jogo, sem falar nas munições. Pode ser jogado por 2 jogadores, inclusive com uma Menacer. A SEGA abriu os olhos promete lançar uma versão para CD neste começo de ano.



FICHA TÉCNICA

Nome: Terminator II
Console: Mega Drive
Modalidade: Tiro
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Renovation
Capacidade: 8 Mega

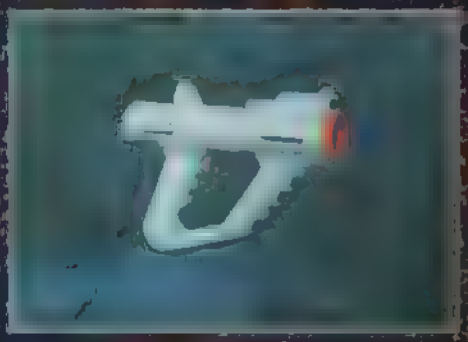
AS NOTAS DO CHEFE

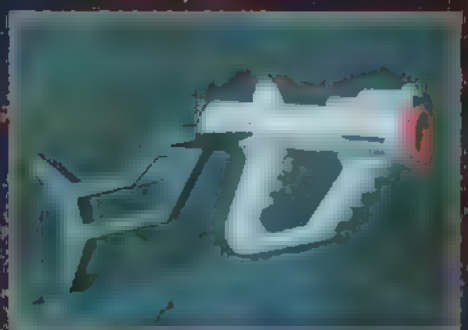


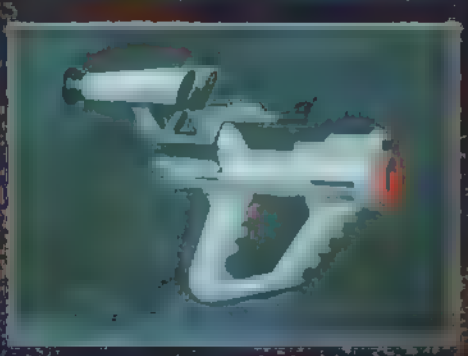
SAIU NOS EUA

MENACER

Finalmente saiu Menacer. A arma é composta de três módulos: Master, ou tiro principal; Estabilizador, ou apoio; e o Binocular, ou mira. Anunciada, meses atrás, como a resposta da Sega a um





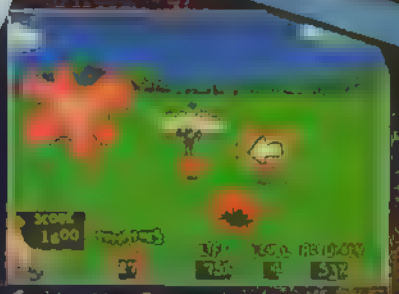


equipamento semelhante lançado pela Nintendo para SNES, esta belíssima pistola vem valorizar, e muito, os ótimos jogos de tiro para Mega Drive. Ativada por seis pilhas alcalinas AAA, *Menacer* permite quatro combinações diferentes para os três módulos. Tem uma mira de precisão e um *cross hair* (mira em cruz) opcional. Você pode atirar a olho nu, com o *Accu-Sight* (visão acurada) e de várias outras maneiras. Para estimular as vendas, a Sega apresenta a nova arma com seis jogos de tiro, logicamente. São eles:

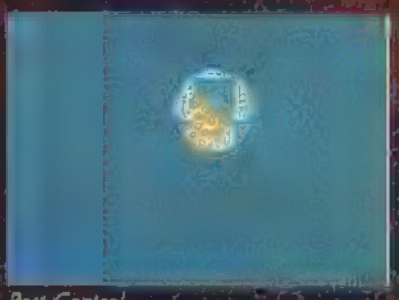
Space Station Defender
Um ataque violento de guerreiros alienígenas em uma paisagem lunar.

Front Line
Tiro ao alvo do estilo militar remanescente de Operation Wolf.

Ready, Aim, Tomatoes
Atirar contra os personagens de Toe Jam & earl; os patos, o cientista louco e os cupidos



Ready, Aim, Tomatoes



Pest Control

Whackball
Use o *Accu-Sight* para emplacar bolinhas malucas dentro de blocos.

Pest Control
Você tem que espantar os mosquitos que rodeam sua pizza!

Rockman's Zone
Você é um agente do FBI num treinamento de tiro ao alvo

Só os verdadeiros feras serão capazes de acertar

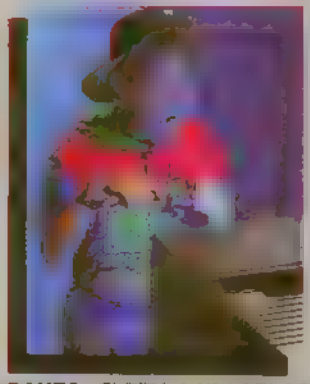
1) Onde você encontra a maior variedade de games e novidades em brinquedos?
a) Super Games b) No açougue c) Na padaria

2) Onde é o ponto de encontro dos verdadeiros feras?
a) Casa da sogra b) Super Games c) Zoológico

3) Quem tem a Super Grana e o Super Games? Loja com dicas de lançamentos e promoções?
a) Loja da fábrica b) Casa Econômica c) Super Games

4) Qual foi a 1ª loja a oferecer cabine de testes?
a) Fuvest b) Super Games c) Lavanderia do Chinês

5) Qual o nome da rede de games que mais cresceu em 92?
a) Super Games b) Gueime do Zé C) Arrastão



SUPER GAMES - ELEITA A Nº 1 PELOS FERAS

1) A - 2) B - 3) C - 4) B - 5) A - Se você acertou as respostas arranque a folha e leve na SUPER GAMES mais próxima que você ganhará um super brinde surpresa!

SUPER GAMES

SÃO PAULO

SG-IGUATEMI - SP
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1191
3º Piso
01451-000 - São Paulo - SP
Fone: (011) 816-6998

SG - GRANJA JULIETA - SP
Rua Verbo Divino, 954
04719-001 - São Paulo - SP
Fone: (011) 548-4902

SG - HIGIENÓPOLIS - SP
Av. Higienópolis, 195 Loja 03
01238-001 - São Paulo - SP
Fone: (011) 258-0977

SG - NOVA CANTAREIRA - SP
Av. Nova Cantareira, 3230
02341-001 - São Paulo - SP
Fone: (011) 203-1597
Fax: (011) 203-1597

SG - CAMPINAS - SP
Av. Barão de Itapura, 2365
13020-431 - Campinas - SP

SG - BRASÍLIA SUL -DF
SCLS 108 Bloco C Loja 11
70345-530 - Brasília - DF
Fone: (061) 242-0177
Fax: (061) 223-9060

SG - BRASÍLIA NORTE - DF
SCLN 215 Bloco C Loja 19
70864 - Brasília - DF
Fone: (061) 347-8281
Fax: (061) 274-8547

SG - PETROLINA - PE
Galeria Manhattan Center
Rua Manoel Clementino, 1018
Loja 14
56300 - Petrolina - PE
Fone: (081) 992-1125

SG - MACEIÓ - AL
Galeria Sete Coqueiros Loja 08
57000 - Maceió - AL
Fone: (082) 231-8186

SG - BELÉM - PA
Av. Serzedêlo Correa, 880
66033 - Belém - PA
Fone: (091) 223-5701
Fax: (091) 223-4320

SG - FLORIANÓPOLIS - SC
Rua Arno Hoeschl, 81 Loja, 02
88015-620 - Florianópolis - SC
Fone: (0482) 22-1347

SG - SANTA MARIA - RS
Galeria San Carlos de Bariloche
Rua Coronel Niederauer, 1565
Sala 10
97015-123 - Santa Maria - RS

FRANCHISING - VOCÊ TAMBÉM PODE SER UM FRANQUEADO SUPER GAMES
INFORMAÇÕES - FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S.A. - TEL.: (011) 824-9588 - FAX: (011) 66-4777

DR. KISSAB

[illegible]

E aí galera da SG. Estou escrevendo para perguntar o seguinte. Na Supergame 12 vocês publicaram uma matéria sobre R-360, um arcade super radical. Eu gostaria de saber como faço para encomendar um, o seu preço e quanto custa hoje para jogar 2 minutos?

Israel de Barros Santos
Cacoal — RO

R: O preço da máquina é 100 mil dólares!!!! Para jogar apenas dois minutos, você pagará a "irrisória" quantia de 38 mil cruzeirinhos!!!! Para encomendar, tente entrar em contato com alguma importadora.

[illegible]

Aprecio o ótimo trabalho que vocês estão fazendo em relação às matérias, campeonatos e estratégias. Tenho algumas perguntas a fazer:

1) Afinal, existe ou não uma incompatibilidade entre o Mega Drive nacional e o Game Action Replay?

2) Li em uma revista especializada americana (Game Pro), uma matéria sobre um planejamento para o lançamento do cartucho Street Fighter II para o sistema SEGA. Vocês tem novas informações?

3) Gostaria que vocês colocassem uma seção fixa do Mega CD.

4) Em relação ao Mega-CD como ficará a história da entrada da Konami no sistema SEGA para a produção de CDS?

Agradeço a atenção.

Rodolfo Buffone Possuelo
Rio de Janeiro — RJ

R: 1) Não existe, pois ele foi feito para ser usado em todos os Mega Drives.
2) Nada confirmado.
3) Rodolfo, você cantou a bola no momento certo. Agora, com o lançamento de novos títulos em CD, já estamos preparando uma seção especial só para eles.
4) A "história" da Konami é isso mesmo. Em breve ela começará a produzir os jogos em CD para a Sega.

[illegible]

Caro Dr. Kissab,
gostaria de saber o seguinte:

A) Quando sairá o X-Men nos EUA?

B) Quando sairá o Sega-CD no Brasil?

C) Quando sairá Captain America & The Avengers?

Merci!

João Marcos Dadico Sobrinho
Indaiatuba — SP

R: A) O lançamento estava previsto para dezembro, mas infelizmente foi adiado para uma data desconhecida.
B) Com certeza nem mesmo Nostradamus. A previsão é para agosto de 93. Será?
C) Já saiu e foi publicado na SG 18.

[illegible]

Gostaria de saber o que está acontecendo com o meu console, pois dica que transforma o Sonic em qualquer objeto do jogo não funciona comigo. Para que você possa identificar o problema mais rapidamente, vou adiantando, o meu Mega Drive é japonês, e o cartucho é importado. Quando sairá Sonic 2 para Mega?

Ricardo de Castro
São Paulo — SP

R: Aí vai a dica: na tela de apresentação, digite ABC simultaneamente, até o Sonic aparecer. Agora digite: para cima C, para baixo C, para a esquerda C, para a direita C, ABC, start. Problema resolvido. Quanto a Sonic 2, a Tec Toy já o colocou à disposição do mercado desde dezembro passado.

[illegible]

Amigos da SG,
Gostaria de algumas informações:

1) Qual a diferença do Mega Drive da Tec Toy e o da SEGA?

2) Além do Mega Drive II, existe o Mega Drive III? Qual a diferença entre os dois?

José Henrique
Coronel Fabriciano — MG

R: 1) Praticamente nenhuma. Apenas que os cartuchos de Mega japonês estão vindo com trava anti-pirataria.
2) Não. Não mesmo!

ESPECIAL MEGA

TENNAGE MUTANT NINJA TURTLES

THE HIPERSTONE HEIST

Alerta Turtles! o destruidor roubou a estátua da Liberdade. COWABUNGA!!!

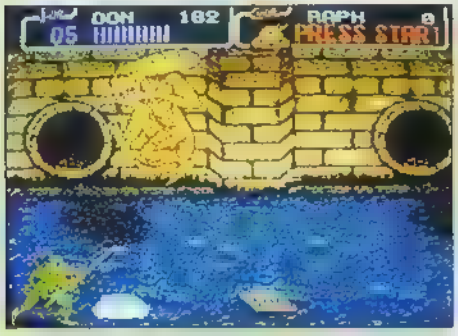
Na tela de apresentação você poderá escolher entre Michelangelo, Donatello, Leonardo e Raphael. Cada tartaruga tem a sua característica na hora de enfrentar os Chefes de Fase.

O golpe mais fulminante contra os inimigos nesta fase é sair correndo, dar ombradas e segurar o inimigo.

Os robôs são extremamente perigosos, portanto muito cuidado com seus tiros e cordas elétricas.

Não pegue a pizza logo de cara, espere o máximo que puder e só colha quando a tela estiver lotada de inimigos. Assim você detonará os canalhas muito mais fácil. Tome um cuidado especial com os soldados amarelos, pois eles saltam e atiram adagas. Saindo do esgoto e andando um pouco mais você avistará um hidrante. Ele é muito útil para derrotar o inimigo de uma vez. Basta aplicar um golpe nele e pronto.

Muita atenção com o bueiro, pois dele sairá um soldado que arremessará um tampão contra você. Para não dançar, saia do centro da tela.
Não vá com muita sede ao pote! Na pizza em frente ao Cadillac azul existe uma armadilha. Para escapar intacto, avance em sua direção ■ salte quando o carro arrancar. Agora espere o exército inimigo sair do furgão.
Pronto, pode devorá-la!



De volta ao esgoto, fique esperto com os soldados roxos que atiram shurikens. Quando avistar a pizza, não pegue. Fique no canto superior da tela e espere os aliens emergirem. Só quando forem embora, você poderá comer sossegado.

Chefe de Fase

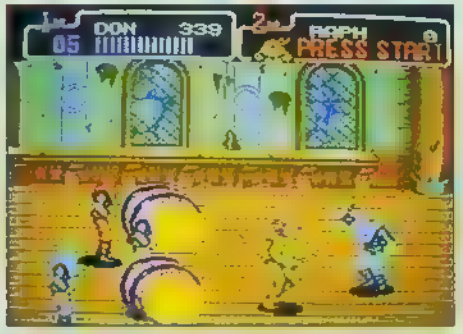
L. Head

Dê mais ou menos 4 golpes e pule para o outro canto da tela, saindo de seu alcance. Fuja da mira de suas facas mortais.

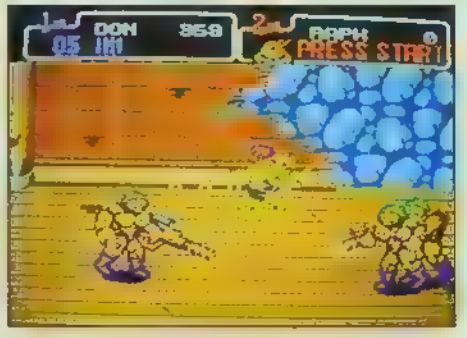
Em sua prancha, prefira ficar sempre de um lado da tela, desferindo golpes e driblando os detritos.
Os soldados amarelos soltam adagas e os robôzinhos fazem você cair.

Dentro do navio pirata você irá constatar que o número de inimigos dobrou.
Quando avistar a caixa de fogos de artifício, use-a a seu favor. Para isto, dê um golpe com sua arma e saia de perto que lá vem explosão.

Na parede, note no belo quadro do Destruidor. Ele cairá sobre você. Não vacile, para evitar a morte certa, siga por baixo.
O chão do convés está repleto de tábuas soltas. Para não perder energia e alguns dentes de tartaruga, evite pisar nas tábuas remendadas.



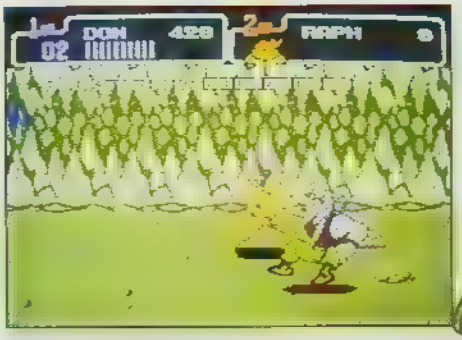
Outro golpe muito eficiente nesta fase é ■ rasteira (carrinho). Mas não é fácil, você vai ter que fritar o peixe e olhar o gato.
Quando aparecerem duas grandes sombras no chão, fique esperto, pois são dois barris que caem em sua direção.



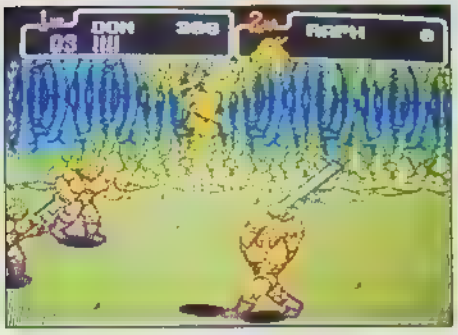
Ao chegar na caixa de pizza de Force Power, aparecerão os guerreiros de pedra com suas enormes metrancas. Pule e pegue-a rapidamente para eliminá-los.
Quando acabar o efeito da Force Power deixe-os encurralados na parede e dê rasteiras.

ESPECIAL

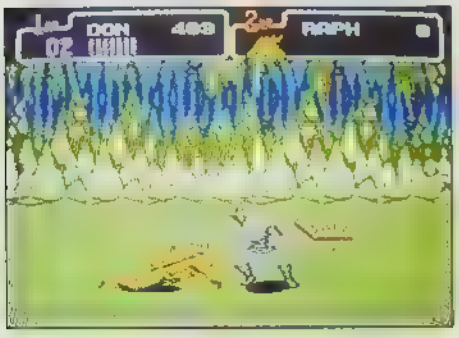
MEGA TURTLES



golpes que puder ne pule para cima. Não fique na mira dele.



Mais uma caixa de explosivos. Você já sabe o que fazer?
Nesta altura do jogo, ande com cuidado. Ao avistar uma sombra no chão, pode acreditar que lá vem estalactites caindo do teto. Mais uma vez os guerreiros de pedra. Não deixe que eles corram na sua direção.



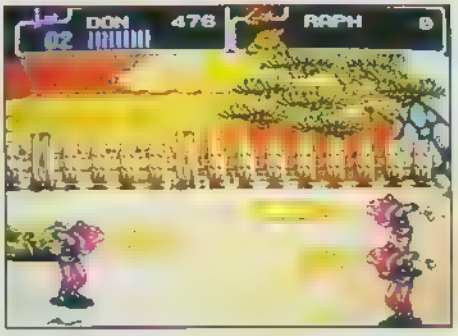
Os guerreiros brancos defendem os seus golpes com Tonfa e Chakus (armas). Para matá-los agarre-os e dê ombrada.
Cuidados com os guerreiros de pedra que atacam com bazuca.

Chefe de Fase

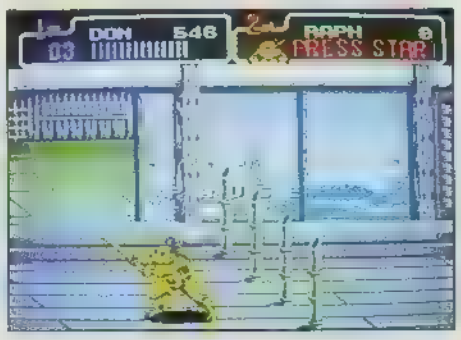
Rocksteady

Bico! Quando ele atravessar a tela na corrida, dê todos os

3ª Fase
TSHEREDER HIDEOUT



Os robôzinhos são mesmo uns pentelhos. Muita porrada neles!
Os quatro soldados vestidos de lilás soltarão labaredas de fogo.
Não fique no centro da tela.



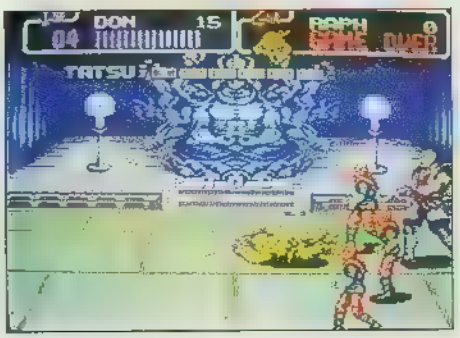
O caminho de pedras oculta surpresas inesperadas. Deles sairão guerreiros que atiram as lajes contra você.
Dentro do templo indiano golpeie os castiçais para atingir seus inimigos.

Olhe para o teto e note as pontas de lança. Se você pular já viu, babau energia!
Pule sincronizado para não ser atingido pelos bambus.

Use a Force Power só quando a tela estiver cheia de inimigos.
As estátuas de Samurai atiram lasers, fique ligado.

Chefe de Fase

Tatsu



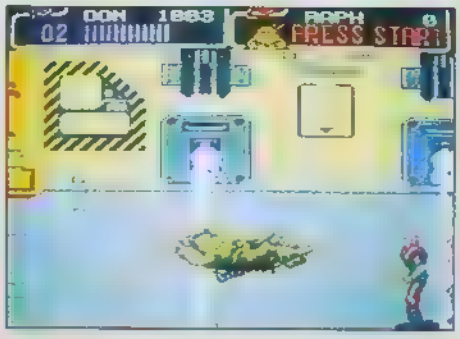
O mais chato de todos os chefes. Ele atira muitas setas contra você. Use a rasteira e fique atrás dele usando o back ataque. Com esse procedimento você irá detoná-lo mais facilmente.

Outra vez os Aliens aparecerão das profundezas. Fique no canto e golpei-os com sua arma. Agora você enfrentará todos os Chefes de Fase. Apostamos que você já saibe como fazê-lo. Caso haja alguma dúvida, consulte nas páginas anteriores como detonar os chefes de fase.

Chefe de Fase

Baxter Stockman

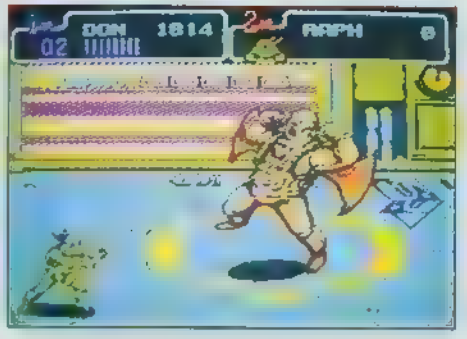
Mate os robôs assim que eles cairem no chão. Pule e acerte a nave. Repita a seqüência até exterminá-las. Para realizar a voadora com maior eficiência digite o botão de pulo e rapidamente o botão de ataque.



Use o tradicional rasteirão, assim será mais fácil evitar os robôs.
Cuidado com os jatos de nitrogênio.
Para escapar das bolas use a rasteira na hora certa, não pule, suas chances são menores.
Na hora do laser use a rotina.

Chefe de Fase

Krang



Use a seqüência: ombrada e parta para cima.

Fase do Elevador

Primeiro virão os inimigos com espadas, depois os robôs.
Não se esqueça: não pegue as pizzas logo de cara.
O melhor golpe é dar rasteira de um lado para o outro.

Último Chefe: O destruidor

Aura vermelha - ele soltará fogo no chão, evite.

Aura verde - destrói no primeiro tiro.

Aura azul - raio congelante, não pule. Aproveite para atacá-lo.

SUPERTÁTICAS

MEGA DRIVE

Alien 3

USO DO SENSOR

Não se mova apenas pelo sensor. Aliens escondem-se no solo e só saem pra atacar. O sensor só os capta tarde demais. Você perde muito tempo olhando a bolinha azul. Use-o apenas pra localizar prisioneiros.

Superman

2ª CENA DA FASE 1

Mova-se de coluna para coluna, evite as rochas, sempre de cima pra baixo e de baixo pra cima. Fique na 1ª coluna, voltado à direita, mate os 3 primeiros inimigos com tiros nas costas. Vire-se, mate os da esquerda. Desvie da nave verde, ataque apenas os outros.

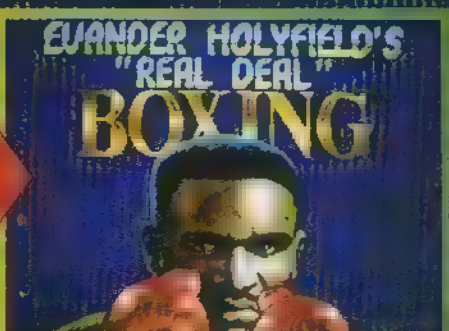
James Pond III

KIPPER WATCH

Evite que várias bolas apareçam na tela e que se concentrem. Bata sempre na diagonal, com força, próximo ao fim da tela. Caso haja mais de uma bola e próximas, corra, pule e acerte as duas. Quando a pesada aparecer, tire-a da tela rapidinho.

Evander Holyfield

TÁTICA DE COMBATE



Obrigue o adversário a proteger uma das faces e lhe murros na outra. Dê neste lado e sem aviso, abra um direto ou gancho no outro. Soque ou mais 2 vezes e repita a abertura no outro lado. Repita. Nunca deixe que se aproxime quando a iniciativa é dele.

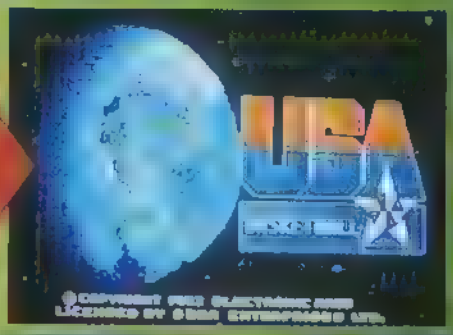
Terminator

SEGURAR A TELA DIGITALIZADA

Segure o direcional pra cima um pouco antes da tela digitalizada aparecer. Fique segurando. Quando quiser passa-la, solte o direcional. É ideal para fotografar.

Team USA

PASSWORDS



Para conseguir vencer a Itália e papar uma medalha de ouro aqui vai:
V ☺ T 6 R B B
E para conseguir chegar as cerimônias finais:
V # T 6 R B K

Lemmings

PASSWORDS

25 - F J D V D
26 - K B K B P
27 - H J D V D
28 - M B K B P
29 - Y X D W M
30 - D R K C X

Gain Ground

SELEÇÃO DE NÍVEL

Entre na tela de opções, mova o cursor para a palavra "level" e digite A C B C. A mensagem "round select" deve aparecer embaixo da opção "sound test".

Ladash

MELHOR GUERREIRO

O [illegible] é o melhor. Grande parte dos chefes pode ser destruído com apenas alguns tiros mágicos. Como por exemplo, o Kraken. Para mata-lo, vá para o lado esquerdo e ataque-o com as mágicas Flame Wall e Flying Dagger.

Vire a página para mais dicas animais!

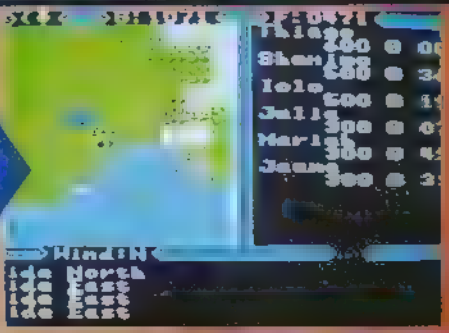
Última

PORTÕES LUNARES

Eis aqui alguns pontos de partidas e alguns possíveis destinos:
Britain Trinsic Yew Minoc Moonglow Britain Jhelon Yew Jhelon Britain

Última

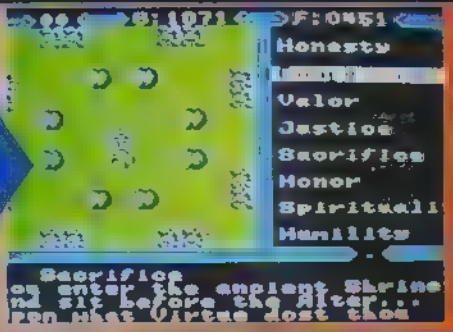
MANTRAS



Compassion MU
Silver Spirit OM

Última

SILVER SPIRIT



Na cidade de Skara Brae existe uma cruz especial. Fale com ela para obter muitas informações. Mas você necessitará também do mantra que é OM.

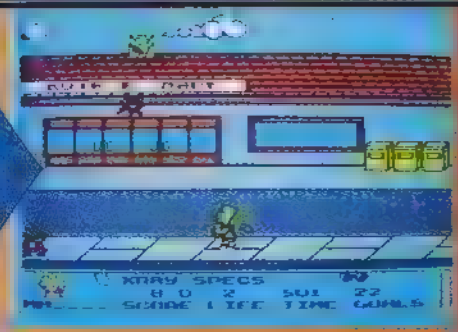
Simpsons

VIDA EXTRA

Para conseguir vida extra tenha um foguete. Quando avistar a loja "Kwik-E-Mart" posicione-se de acordo com a foto e dispare seu foguete mirando a letra "E". Uma vida pularão da "E".

Simpsons

APITO E CHAVE



Pegue os 2 itens. Vá do asilo e pule na última janela da esquerda para a direita. Você vai jogar moedas. Vá para a porta e use a chave. Ela transporta para outras regiões, volta de novo ao asilo ou encurta distâncias.

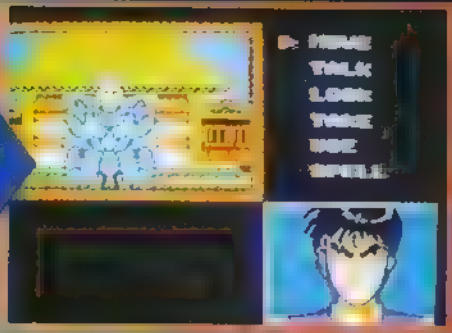
Spell Caster

PASSWORD

Para iniciar na cidade de Izumo, use:
AAJppZZiiiKEYY+B1 FHZZZWC
Preste atenção e não se engane na hora de usá-la. Repare nas letras maiúsculas e minúsculas.

Spell Caster

OUTRA PASSWORD



Agora para iniciar no templo de Izumo, use:
FNollqqTVthhVV78AgqAUcCC
Esperteza para usar a password mais uma vez.

Cyborg Hunter

LOCALIZAR ITENS

Para localizar os itens na área 6:
F 4 - Life
D 3 - Jet Engine
E 2 - Mina Explosiva
A 5 - Laser Pistol

Cyborg Hunter

RE-ESTOQUE

Toda vez que encontrar um item recarregável, troque de andar e volte. Ele reaparecerá. Sempre que precisar, estoque o limite máximo.

Wonder Boy III

PASSWORD

Para iniciar com muito dinheiro, charm stones, um pouco de magia e um arsenal de dar inveja ao Predador, use este código:
3YGUPYZZY7KNRR

Tem ainda mais dicas ducas na próxima página!

Space Harrier

2º CHEFE

Na Fase 2 para matar Cochine, movo-se rapidamente e não pare de atirar, continue atirando. O mais importante é acertar nas bolas de fogo.

Space Battle

ÚLTIMO CHEFE

Logo no início atire em todos os membros do esqueleto. Depois atire na cabeça, destruindo-a. As bolas vão rodar em volta da bola purpura. Quando o olho central estiver aberto, atire lá dentro. Você detonará o chefe.

Ayrton Senna

GANHE TEMPO

Para ganhar tempo, espere aparecer uma pista com grande quantidade de curvas. Tangencie-as e passe sobre a zebra que é batata. É muito mais fácil nesta versão do que no Super Monaco GP I.

Lucky Dime Caper

MAGA PATALÓGICA

Para destruí-la, atire discos, defira marteladas ou mesmo pule sem dó e sem parar, na sua bola de cristal. Cuidado que ela é traiçoeira e ataca à furicão.

Wonder Boy

SELEÇÃO DE FASES

Aperte o botão D para a diagonal superior esquerda e o botão 1 e o 2 na tela de apresentação. Selecione a fase então.

ESTE JOGO É IGUAL AO FILME. MAS O FIM PODE SER DIFERENTE.

Batman Returns é o novo cartucho da Tec Toy com toda a aventura e ação do filme. Tem até bat-móvel, bat-corda, bat-lancha e muita bat-pancadaria.
O Comissário Gordon lhe pediu a sua ajuda para enfrentar o Pinguim e a Mulher-Gato em cinco fases cinematográficas. Por isso, só há uma coisa a fazer: usar toda a sua malícia para dar um final feliz a esta emocionante bat-história.

SEGA

BATMAN RETURNS

Batman e todos os elementos relacionados são propriedade de DC Comics Inc.
TM & © 1993, autorizados pelo Warner Bros. Consumer Products. Todos os direitos reservados.

TEC TOY

MACETES

Giovani Faganello
Concórdia — SC

ALIEN 3 (MEGA)

No jogo Alien 3 (Mega) para conseguir tempo quase infinito, muita munição, vidas infinitas e seleção de estágios, faça o que segue. Coloque o cartucho Sol Deace, na tela de apresentação digite: ABCABCBCBA e comece o jogo normalmente. Logo no início da 1ª fase quando sua espaçonave aparecer, retire ■ cartucho ■ coloque Alien 3, reset, não entre em options e inicie o jogo. Para saber se ■ dica funciona, verifique se suas vidas estão em Tries R. Seu tempo estará alto, você terá munições ■ mais e poderá pular fases com o procedimento seguinte. Pause quando estiver jogando normalmente em qualquer fase. Digite então: ABCABC. Na tela surgirão listas verdes. Solte pause e estará em outro estágio. O truque pode ser feito até o final do jogo.

Leandro Rodrigues dos Santos
São Paulo — SP

ROLLING THUNDER II (MEGA)

Rolling Thunder II, passwords:
1ª fase: come-se o jogo
2ª fase: MTLS
3ª fase: NFCG
4ª fase: RNSN
5ª fase: CPPP
6ª fase: LLBS
7ª fase: PLDP
8ª fase: NREF
9ª fase: MMMK
10ª fase: DNPD

Raphael C. Miranda
Florianópolis — SC

JOE MONTANA FOOTBALL II (MEGA)

Em Joe Montana Football II, escolha na tela de opções Exhibition e logo aparecerá league. Digite então as seguintes passwords:
2º jogo: ZABDDAAAKO
3º jogo: ZABEDAAAKO
4º jogo: ZABFDAAAKO
5º Jogo: ZABGTAAAKO
6º jogo: ZABHTBAAKO
7º jogo: ZABITDAAKO
8º jogo: ZABJTHAAKM
9º jogo: ZABKTPAAKM
10º jogo: ZABLTPAAKM
Dream Team São Francisco (partida secreta):
AABADAEAFACAZ
League (último jogo):
ZOOTXXXXAX

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!
Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

GRÁTIS

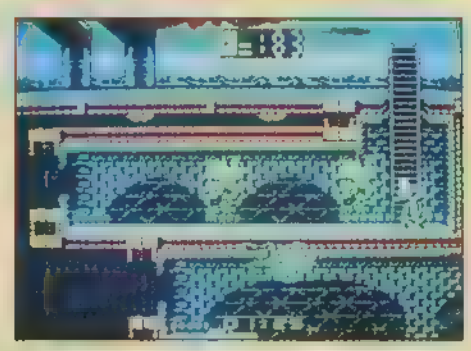
ESCREVA PARA MACK COLOR E SOLICITE UM ADESIVO DA CAMPANHA "ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!" PARA COLAR NO SEU CARRO.

Mack Color

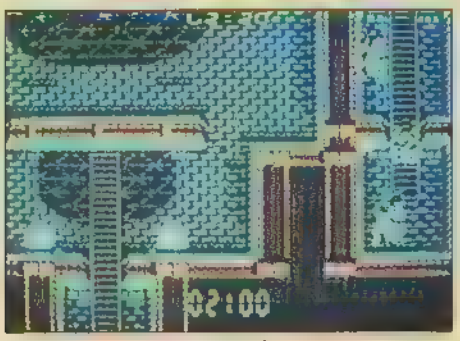
MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 0331
FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

ALIEN III

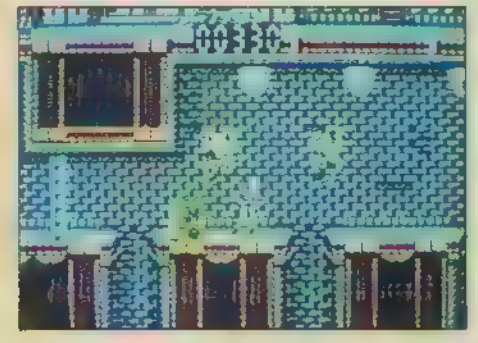
As primeiras cinco fases de um grande lançamento!



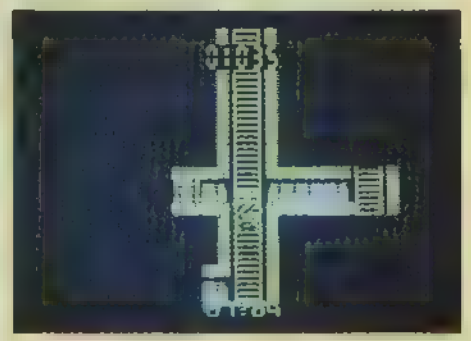
Aí mesmo, abaixo de você, estão mais dois ainda.
Chegou a hora de cair fora.



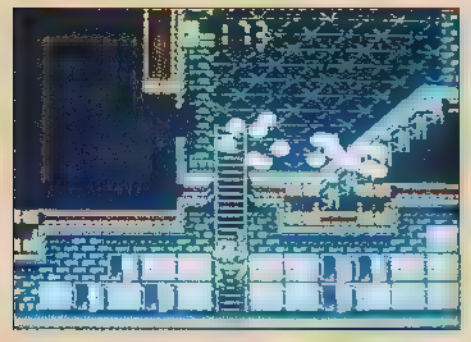
Inicie o jogo pegando os itens que estão à direita e à esquerda da escada. Desça depois pela escada central ■ vá para a direita para salvar os dois primeiros reféns.



Suba para o andar de cima ■ vá para a direita, você encontrará mais dois reféns.

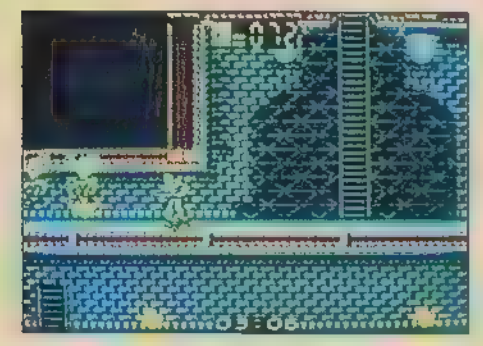


Entre no túnel logo após o resgate dos dois últimos reféns. Desça. Na bifurcação vá para a direita; você vai enxergar umas portas de metal.

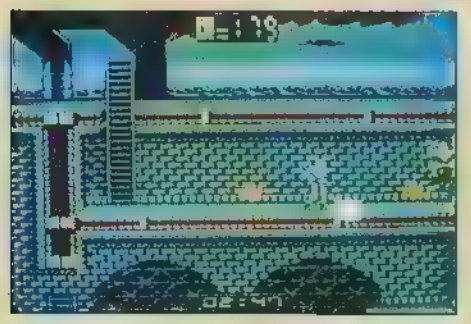


A primeira missão estará cumprida.

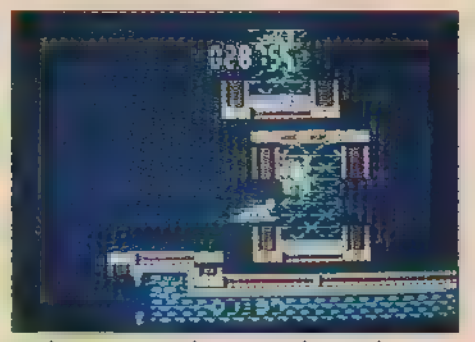
Suba a primeira escada, vá para a esquerda e encontrará o primeiro refém desta fase.



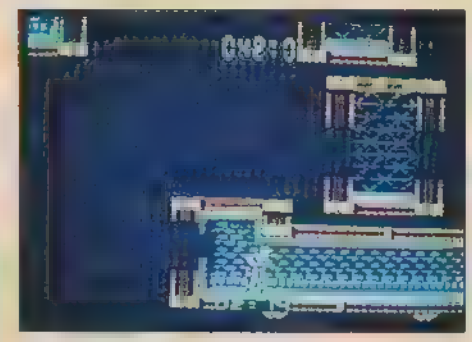
Continue subindo até o penúltimo andar: à esquerda estão mais dois reféns para serem salvos.



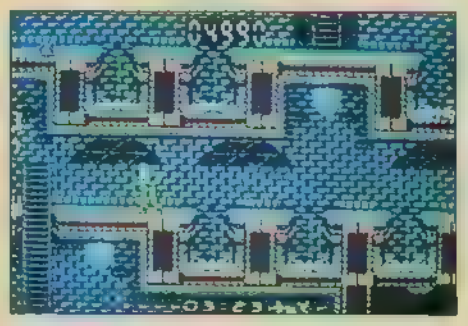
Vá para o último andar de baixo pra cima ■ caminhe para a direita, descendo pela segunda escada, aproveite ■ salve mais um prisioneiro.



Volte para o último andar e desça dois lances da escada principal. Vá para ■ extrema direita, entre no túnel e verá mais dois reféns

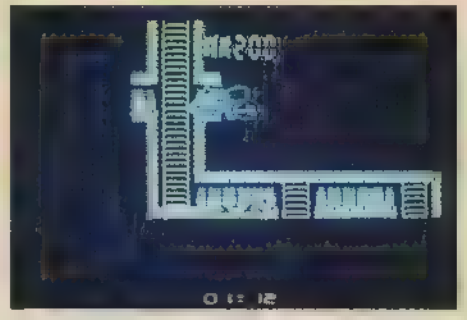


A saída desta fase é na parte inferior esquerda do túnel.



Desça pela escada principal e vá para a direita. Pule com cuidado. Vá para a esquerda no andar de baixo, salve um prisioneiro, depois desça e salve outro.

Desça novamente e entre no túnel. Continue descendo até o último andar, vá para a saída que é localizada à direita. Volte, então, para a plataforma e entre no túnel. Ao avistar mais três reféns, salve-os logo de cara e pegue a plataforma. Mesmo sem querer, você vai salvar ainda mais um prisioneiro.



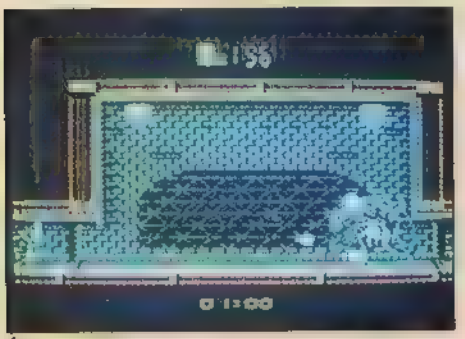
Suba pela escada principal, entre na primeira à esquerda e suba mais um pouco para soltar outros reféns.

Desça tudo e entre na primeira à direita. Continue descendo, na extremidade esquerda onde você encontrará o último prisioneiro. Siga para a direita e encontrará a saída.

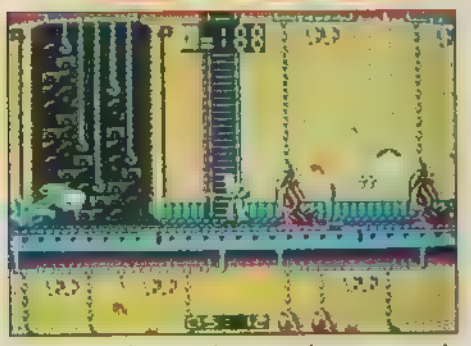
SPECIAL MASTER

ALIEN III

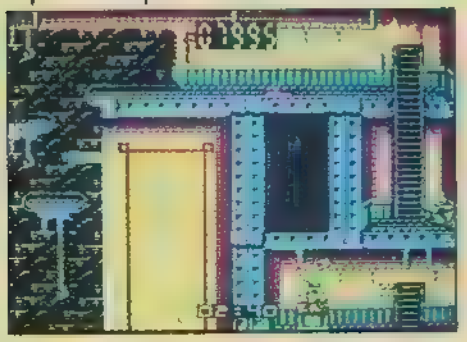
1º Chefe



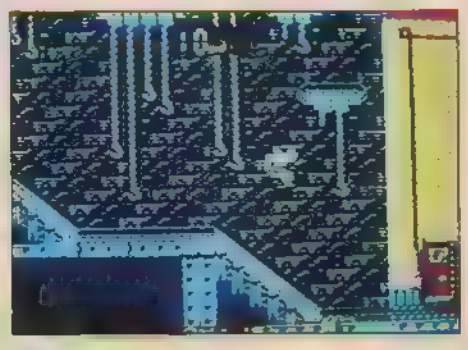
É fácil: fique dentro do túnel e atire sem parar.



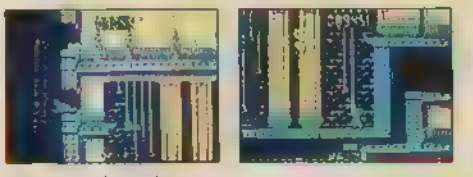
Suba um lance da escada principal, caminhe para a esquerda e pegue o primeiro prisioneiro desta fase.



Depois volte, vá para a direita e salve o que está no teto. Continue à direita.

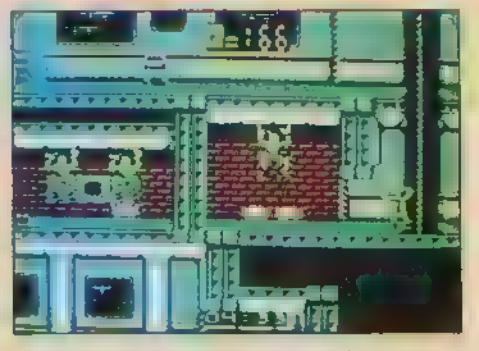


Superdica
Nas portas vermelhas fique em cima do interruptor e digite C + botão 2 para trazer a plataforma.

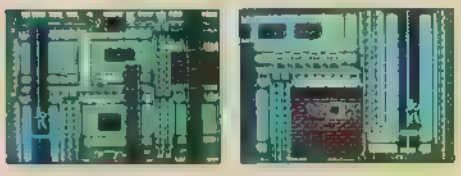


No andar de cima vá para a esquerda e salve os reféns.
Volte pelo mesmo caminho que o levou às portas vermelhas. Na extremidade direita da tela desça e entre no túnel. É um caminho único. Ao sair do túnel caminhe para a direita, desça dois andares e salve o prisioneiro.
Suba um andar, caminhe para a direita e desça a plataforma, salvando outro refém.

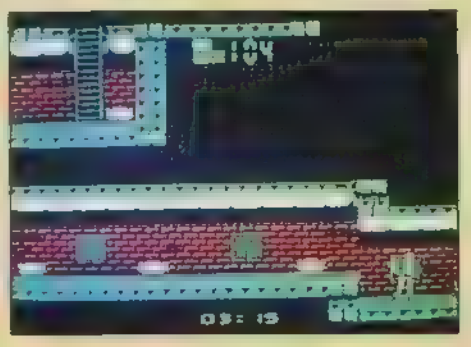
Vá para a esquerda, suba na plataforma e entre no túnel. Desça e, ao sair, vá para a extrema direita. Suba a escada até o refém. A saída é à direita, no mesmo andar em que resgastou o último prisioneiro.



Caminhe para a extrema direita até cair num buraco. Desça dois andares e salve o primeiro refém.



Suba a plataforma. No primeiro andar acima, caminhe para a esquerda e desça novamente pela primeira escada que aparecer salvando mais dois deles. Desça mais um andar, você verá outro refém e mais outro ainda, no andar mais embaixo. Suba dois andares, caminhe para a direita e pegue a plataforma.



Desça então o máximo que der, entre no túnel, caminhe para a direita e encontre a saída.

ROLA LÁ FORA

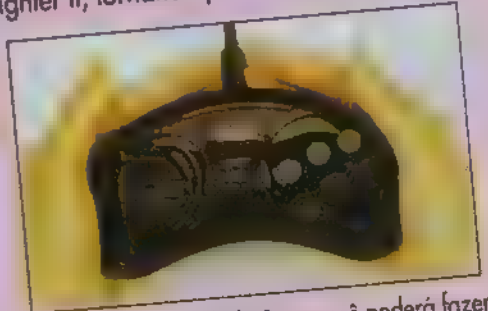
O que era apenas um boato está quase confirmado. O célebre jogo de luta, Street Fighter II - Champion Edition, deverá chegar para Mega Drive ainda no primeiro semestre deste ano!

Você está pensando em comprar um Super Nes? A principal razão deste desejo é um jogo de luta mundialmente famoso chamado **Street Fighter II**? Então pera aí. Temos algumas novidades a respeito, não se precipite, e principalmente, não faça nada antes de ler esta coluna. Provavelmente você já sabe que a Capcom, feliz realizadora deste jogo arrasador de corações, mentes ■ dedos, já tem programa pronto de **Street Fighter II** para PC ■ Amiga. O que você vai ficar sabendo agora é que este jogo, na versão "Champion Edition", deve chegar para o Mega Drive. Não é oficial ainda, mas como você bem sabe, onde tem fumaça, tem fogo! Uma versão irmã deste jogo de arcade sai em fevereiro, no Japão para o nosso querido Mega Drive. É demais! Com 16 mega de memória, todos os chefes, todas as fases, todos os movimentos, tudo, tudo, tudo.

Street Fighter II-Champion Edition deverá ser a nova fita que vem como brinde para quem comprar um Mega Drive no Japão. Aproveitando o clima do cartucho, será lançado um novo joystick, de seis botões, especial para jogá-lo.

Um joystick com muitas opções novas!

O novo joystick da Sega, com seis botões, está no topo da lista de periféricos apresentada na última feira de Las Vegas (Winter Consumer Eletronics Show). É uma versão modificada dos controles convencionais, com duas fileiras de tres botões cada, e poderá ser usado com todos os outros consoles da Sega, inclusive ■ CD-Rom. Seu grande barato é oferecer mais opções aos jogadores, mas o que dizem as mas línguas é que foi bolado especialmente para jogar Street Fighter II, tornando possivel todos os golpes.

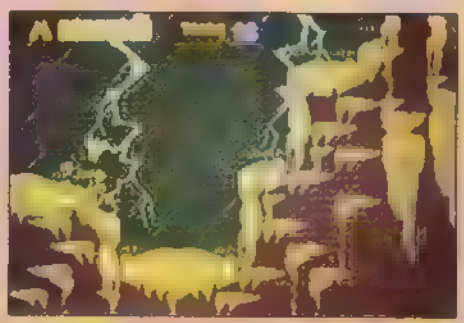


Com o novo joystick da Sega você poderá fazer todos os golpes de Street Fighter II!

Você vai precisar de muitos truques de magia para tirar Mickey e Donald do mundo das ilusões!

A Tec Toy está de parabéns. Conseguiu lançar este cartucho no Brasil na mesma hora que estava saindo do forno - quentinho - nos Estados Unidos. **World of Illusion** é a mais nova aventura do Mickey Mouse e Pato Donald, os personagens mais famosos do mundo Disney. Como já foi comentado na edição passada da SG, os gráficos deste jogo foram desenvolvidos através de um revolucionário sistema de água colorida que dá um efeito todo especial. É como se você estivesse nas nuvens.

Neste jogo, Mickey e Donald viajam sem querer para um mundo mágico e hostil onde são envolvidos por um misto de fascinantes criaturas e paisagens alucinantes. Para retornar à realidade só mesmo usando seus truques mágicos, que você vai ter que aprender. As diferentes fases do jogo são de fazer inveja a histórias malucas, como "Alice no País das Maravilhas". Você vai passear em florestas, cavernas, montanhas e oceanos. O som é de babar, orquestrado e tudo mais. O ponto alto da aventura é voar num tapete mágico das mil e uma noites.



FICHA TÉCNICA

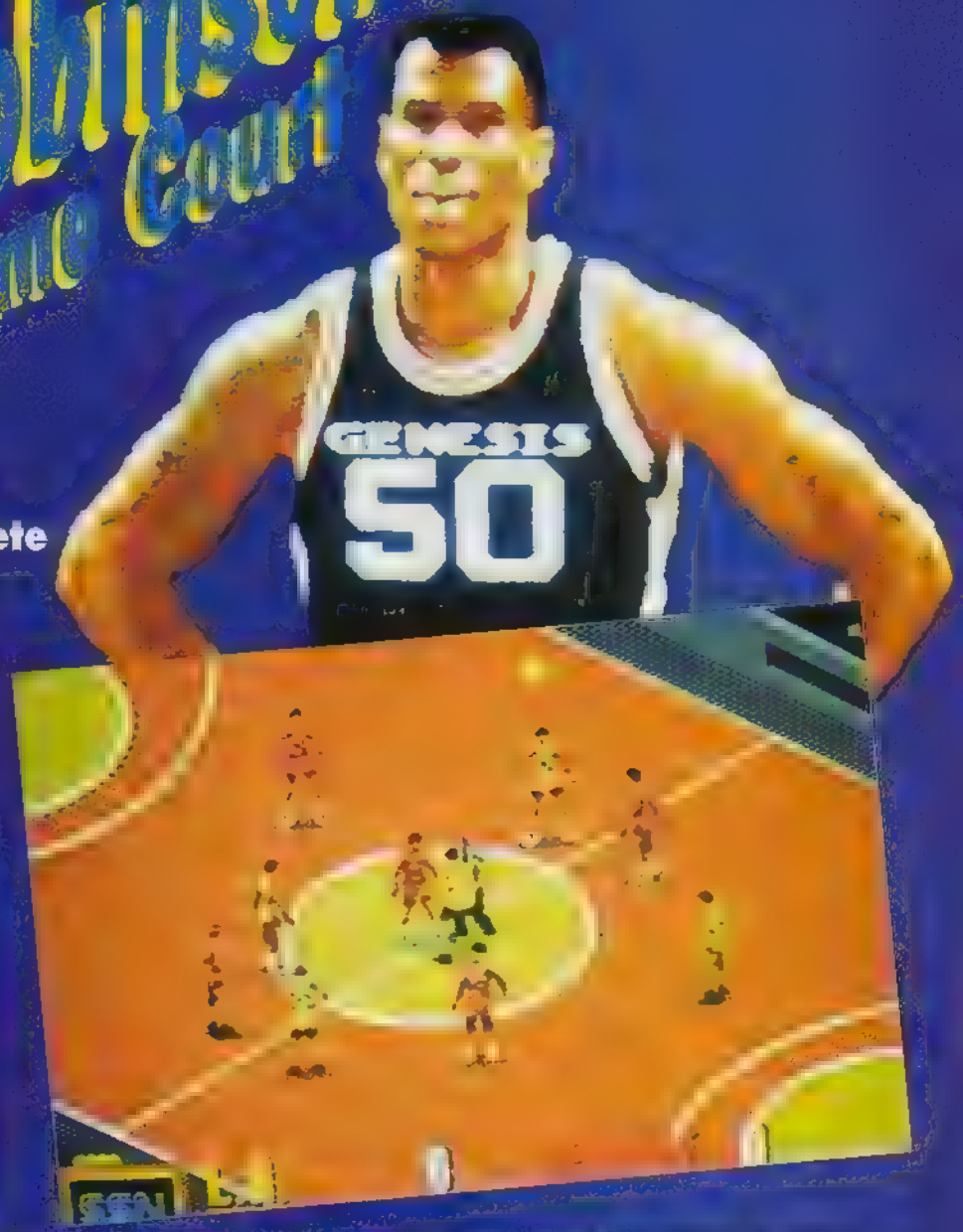
Nome: World of Illusion
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de Jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Sega
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

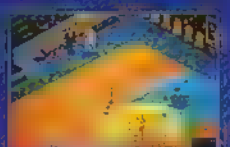
Desafio:	85
Gráfico:	85
Som:	83
Diversão:	95

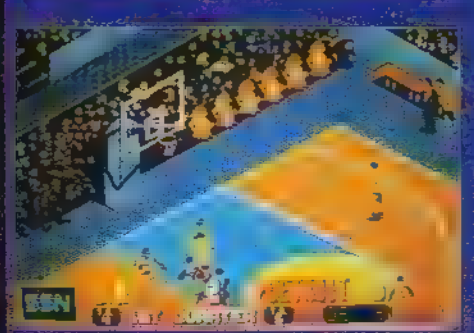
David Robinson's Supreme Court

A Tec Toy lança um dos melhores jogos de basquete de todos os tempos



É o que enfim!!! Lançamento nacional esperadíssimo pelos aficionados do basquete. Também não dá outra, o cartucho é genial. A fidelidade é absoluta: você está realmente num jogo de basquete americano. Os efeitos sonoros reproduzem, com perfeição, o barulho dos tênis dos atletas na quadra, as jogadas, os aplausos e comemorações da torcida, etc. David Robinson, verdadeira lenda viva deste esporte para os americanos, faz comentários durante a partida. É o máximo!!! De sua parte você escolhe o time (L.A., Detroit, New York ou Chicago), a escalação, os ângulos de transmissão da partida, os efeitos sonoros, e se a disputa é campeonato ou partida única. Você vai se deliciar com os cortes bruscos de ângulo de visão, quando muda a defesa pelo ataque. As jogadas são bárbaras: três pontos, enterradas bonitas, bloqueios e contra-ataques. Não valem faltas ou bolas recuadas para o outro campo. As penalidades são arremessos no garrafão ou cobrança de lateral para o adversário. Tudo bem oficial.





FICHA TÉCNICA

Nome: David Robinson's Supreme Court
Console: Mega Drive
Modalidade: Esporte
Nº de Jogadores: 1 ou 2 simultâneos
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Sega/Tec Toy
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	83
Gráfico:	95
Som:	91
Diversão:	97

O Homem-morcego esta de volta também para Game Gear. Ele retorna na mais perigosa missão que já encarou em toda a sua vida. Desmascarar o Pinguim e seu estranho grupo de subordinados que parecem ter fugido de um espetáculo de circo. Se fosse só isso, já era muito. Mas, contra ele também está a sensual Mulher-gato. Ela maneja o chicote como ninguém e tem sete vidas. Boa sorte, Batman.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Batman Returns**
Console: **Game Gear**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **1 Mega**

Cartucho para Game Gear com 2 mega de memória fabricado pela U.S. Gold. O jogo é de direção e dos mais movimentados. Você dirige vários veículos na disputa europeia e vai deixando no poeira carros, motocicletas e outros perigosos obstáculos. Tem que ser bom de volante para ultrapassar e chegar ao final desta prova dificílima. Pegue o seu carro e pau na máquina do começo ao fim.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Out Run**
Console: **Game Gear**
Modalidade: **Direção**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **U.S. Gold**
Capacidade: **2 Mega**

Concomitante ao lançamento de Streets of Rage II para o Mega Drive, sai esta quentíssima versão para Game Gear. Pode ser jogada por dois jogadores, com dois consoles ligados por cabo. O jogo é idêntico à primeira versão do Mega Drive: lutas de rua da pesada, do naipe de Double Dragon, vários golpes e muita porrada. Lutadores que se chocam pelos becos e quebradas de uma grande cidade.

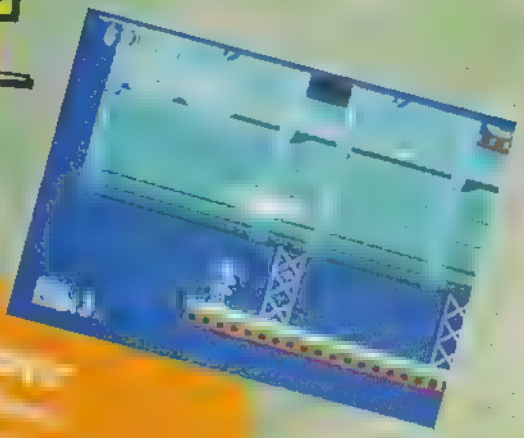
FICHA TÉCNICA

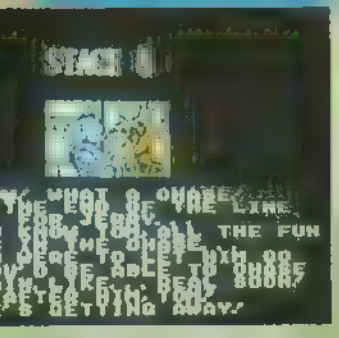
Nome: **Streets of Rage**
Console: **Game Gear**
Modalidade: **Luta**
Nº de Jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **8**
Fabricante: **Sega/Tec Toy**
Capacidade: **2 Mega**

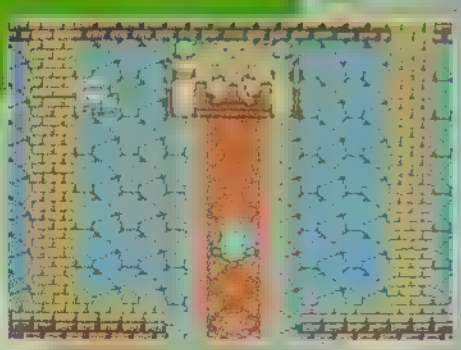
HOTLINE

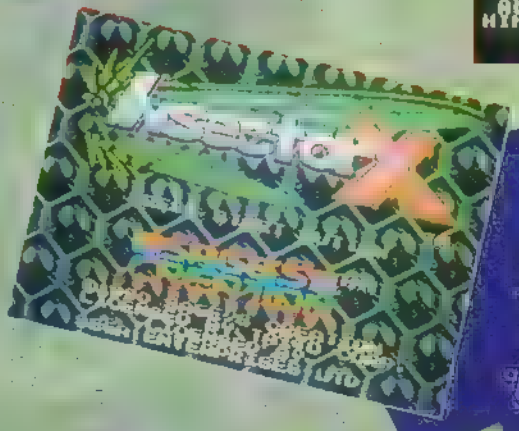
THE IMMORTAL
(Mega)

Fase 11: Depois de obter as 4 joias, vá para a sala das triangulos. No primeiro triangulo coloque a joia no buraco direito. No segundo triangulo coloque no buraco da esquerda e no terceiro triangulo coloque-a no centro.









INSECTOR X
(Mega)

Aumentar seus continues quando aparece a contagem regressiva. Para o continue, segure o direcional para cima e fique apertando o botão bem rapido. Seus continues irão aumentar.

CLUBE DO CHEFE

Activator, o joystick humano, vem aí!

Súditos, não é sempre que a gente tem uma notícia dessas pra dar - portanto, perfilem-se, mão no coração, e lá vai: a Sega está criando uma surpresa sem tamanho pra vocês: o Activator!! Lo que é? Bem, você recebe equipamentos e instruções, monta um círculo no chão, entra nele - e zás, você é o JOYSTICK!!

Sim, pra bater, apanhar, desviar, enganar, massacrar - tudo, tudinho. Uma sacada revolucionária, que cria um "campo de força", capta os movimentos do seu corpo, transmite-os (via laser) para a placa, e seus golpes aparecem na tela. Como nos filmes de ficção. A novidade foi revelada no Consumer Electronics Show em Las Vegas, no início de janeiro, e deve pintar na praça até o final deste ano. Mais detalhes, passo pra vocês na próxima conversa. Comecem a treinar!

D.T.A. Games

Rua Joaquim Floriano, 864
Tels.: (011) 820-1566/820-6921

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

ÓTIMOS PREÇOS

- MASTER SYSTEM III - MEGA DRIVE II - GAME GEAR
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- Você faz aniversário? Peça de presente nosso exclusivo VALE CARTUCHO - Além de levar o título de sua escolha, você pode fazer o TESTE CARTUCHO.
- ATENDEMOS VIDEO LOCADORAS - ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

ALGUMAS DE NOSSAS SUGESTÕES

- Ayrton Senna's Super Monaco GP II
- World of Illusion
- Esqueceram de Mim (Home Alone)
- Alien 3
- Sonic II
- The Simpsons
- Krusty's Super Fun House
- Out Run Europa
- Batman Return's
- Scramble Spirits
- Spy vs Spy
- Spellcaster
- Power Strike
- Green Dog
- Alien Syndrome

CLASSIFICADOS

TROCO

● As fitas de Mega: Strider e Star Crusier, por Shadow Dancer e Pit Fighter. Ligar para Márcio no fone: (011) 289-0099 São Paulo.

● Uma bicicleta Bianchi, italiana, com 10 marchas e mais um videogame Top Game com duas entradas para fitas e um controle Turbo. Tudo por um Mega Drive. Falar com Alex Fabiani Arambula Cabocharão,275 Santana do Livramento RS CEP 97550-970.

● Um avião Jumbo Jet de fichas, por Rocky (Master System). Adriano C. de Santana, Rua Saldanha Marinho, 9 - Sto. Cristo - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20220. Telefone: (021) 253-7350.

● Uma fita de Master (Jogos de Verão ou Wonder Boy) + três fitas de Atari, por uma fita de Master (Phantasy Star). Interessados, escrever para: Helder de Oliveira, Av. Randolfo Penna, 780, Jatobá - Paraíba do Sul - RJ - CEP - 25850.

● Um Supergame VG 3000 CCE, por um cartucho de dois jogos+ três cartuchos Nintendo. Tratar com Silvio Amaro, Rua Antonio Furlan, 175 - Cidade Charqueada, Centro - SP - CEP 13440

● Cartucho Quackshot (com a caixa), por Lakers X Celtics, Bulls X Lakers, ou qualquer cartucho de Mega Drive. Tratar com Eder Bigliardi, tel: (0532). Rua Evaristo da Veiga, 469, Bloco B, apto. 403, Bairro Fragata - Pelotas - RS - CEP 96040.

● A fita Rambo III (Master), por Tênis Ace. Tratar com Marcos pelo telefone: (011) 215-4179 - São Paulo - SP.

● Master System + 3 controles + pistola + óculos 3D + 8 fitas + Skate + Disco Hit Makers, por um Mega Drive. Propostas para Flávio no Tel: (011) 444-9916 - Santo André - SP.

● Master System II, com dois controles tipo Master, duas fitas (Shapes and Columns e Wanted), pistola Light Phaser, um mini game e um relógio. Tudo por um Mega Drive em bom estado, com um controle ■ uma ou duas fitas.

NÃO SAIA DE CASA SEM ELA!

HOLLYWOOD GAMES
Locação e venda de Mega, Master, Nintendo e Super Nintendo
Av. João Pessoa, 497 - Camilópolis - Santo André - SP
Tel: (011) 447-5680

TARGET
VIDEO GAME LOCADORA

• Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
• Assistência Técnica
• Aluguel de Cartuchos.
Rua R-1 nº 195 - S. Oeste
Goiânia - GO - Tel. 291-1607

Tratar com Carlos Eduardo Sá Moreira, Rua Governador S. Castelo, 38 - Vila Bacanga - São Luis - Ma - CEP 65080-040

● Um Dactar com um dia de uso, com 4 jogos, dois controles na caixa, por um Phantom System, Master System ou Mega Drive, usados ou novos. Falar com Fernando no fone: (0142) 86-1295, Av. Manoel Adonias, 2 - Guarantã - SP - CEP 16570-000.

● Master System, na caixa, por um Mega Drive. O Master vem com 4 fitas (sendo duas de 2 Megas) e mais ■ pistola com folheto de explicativo. Tratar com Veslen Iris Ony, fone: (032) 273-1559 - Matias Barbosa - MG.

● Master System II, com 2 controles ■ 4 fitas e um Dactar com 60 jogos na memória e um computador R-470 Ringo. Todos novos e nas caixas, por Mega Drive com 7 fitas. Tratar com Everson Batista da Silva, fone: (041) 278-3872. Rua Paulo Setúbal, Conjunto Monte Carlo, 5080, Casco 8 - Boqueirão - PR - CEP 81750-190.

● Mini game série Master (Altered Beast), seminovo, na caixa com manual de instruções, por outro d■ meu interesse (série Master). Tratar com Denisson, Tel: (0132) 35-1588, Av. Bernardino de Campos, 443, ap. 31 - Santos - São Paulo - CEP 11060.

● O jogo Krusty's Fun

Se você não usar essa *Caixa Preta* no seu videogame vai ser um desastre

DYNALF ELETRÔNICA LTDA
QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

em Santos
LOCADORA
SPEED GAME
Rua Pastor Alberto Augusto, 691
Sto. Maria - SANTOS - SP
Tel.: (0132) 30-7760

Super-Olimpíada 92
de Videogame
FIQUE LIGADO

House, por um dos seguintes cartuchos: Beast Warrior, Test Drive II, The Immortal, E-SWAT, Batman ou Hard Drivin (Mega). Nilson Roberto de Melo, Rua Antônio Pereira Mendes, 224 - CEP 04648 - São Paulo - SP - Fone: (011) 246-2931.

● A fita Streets of Rage do Mega, por Best Wrestler, também do Mega. Interessados, tratar com Rodrigo Vicentim, Rua Francisco Retti, 317 - Mooca - São Paulo - SP - CEP 03189. Fone: (011) 263.6360.

● Um Phantom System, 2 joysticks e os seguintes cartuchos: Robocop I, Gautlet, Pac-Man, Chung Long Jackie Chan, Simpsons, Excite Bike, Rock Man I e II e Street Fighter II, por um Mega Drive. Tratar com Leonardo Silio Brito, Rua Raimundo Gomes Ribeiro, 143 - São Miguel Paulista - SP. Fone: (011) 956-2892 - CEP - 08050-051.

● A fita Golden Axe do Mega Drive, por Altered Beast. Interessados, tratar com Rodrigo, Rua Francisco Retti, 317 - CEP 03189 - Mooca - São Paulo - SP.

● As fitas: Astro Warriors, Ghols'n Ghosts, World Grand Prix, Marksman Shooting, Trap Shooting (pistola) e Choplifter de Master e Sonic do Mega, por outras de meu interesse. Tratar com Felipe no tel: (011) 208-8644 - Guarulhos - SP.

● Master II + controle + joystick ASA + 2 cartuchos + Rapid Fire + Atari 2600 com 1 fita por: Turbogame, Top Game, Phantom System ou Nintendo. Tratar com Marcos à Rua Oscar Pinho, 275, ap. 204/A - Bairro Magalhães - Laguna - SC - CEP 88790000.

● Uma bicicleta Caloi Cross Freestyle, mais um Atari com 5 fitas, sendo 4 fitas de quatro jogos (Bob is going home, Adventure, Pac-Man, Basket, Baseball, Football II, Sexta-Feira 13, Air Riders, etc...). Tudo em ótimo estado, por um Dynavision 3 com 2 controles e uma fita em ótimo estado. Tratar com Rafael pelo tel: (032) 721 -0448 - Muriaé - MG.

VENDO

● Cartuchos de Mega Drive: Verytex (10 dólares), Super Mônaco GP (15 dólares), Sonic (15 dólares), Batman (15 dólares), 2 em 1 Castle of Illusions ■ Fantasia (30 dólares), Decapattack (25 dólares) e Califórnia Games (30 dólares), estas duas últimas, originais e americanas. Tratar com Marcus pelos fones: (0482) 82-1700 ou 33-0510 - Florianópolis - SC.

● Master System II, com duas fitas (Strider e The Lucky Dime Caper), dois controles e uma pistola. Tratar com: André de Brito Nobre, Rua José Costa Vieira, 168 - Bairro Shangri-lá - Sertãozinho - SP - CEP 14160-000. Fone: (016) 642-4110.

● Um CCE, com dois controles, semi-novo. Preço a combinar na Rua Theodulas Mendes Malheiro, 339 - Vila Santo Antônio - Paranaíba - MS. Falar com Alex.

● Um Master System II em ótimo estado com 2 fitas, um controle e 1 óculos. O Master System vem na caixa. Tratar com Deolindo Júnior, tel: 371-7989 - Rio de Janeiro - RJ.

● Mega Drive japonês, semi-novo, completo com: 2 controles, sendo um deles turbo, 1 fita de quatro jogos (Street of Rage, Kabuki, Quackshot e Runark), um RF + cabo e caixa TV- Computer. Tratar com Alessandro no tel: (011) 946-8980 - São Paulo - SP.

● Phantom System com 11 fitas, um adaptador J-72, pistola e três controles, por 160 dólares. Falar com Carlos Alexandre ou Marco Aurélio, tel: (011) 843-4496 - São Paulo - SP.

● Master System, em ótimo estado, com 1 joystick e mais 10 jogos; vendo também pistola Light Phaser, óculos 3D e Rapid Fire. Ligar para (021) 339-1398 - Rio de Janeiro - RJ, falar com Luiz.

● Game Boy, com iluminador e lupa de aumento e mais duas fitas (Homem-Aranha e Tetris). Tel: (011) 93-3926 - São Paulo - SP, tratar com Lenoir.

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

• Preços Especiais para a oficina, revendedores ■ locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais ■ Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom ■ Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 horas.

• Destravamos Nintendo Americano.

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games ● Cartuchos.
• Adaptadores para cartuchos

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

TECNOFAX Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1º andar
Cj. 114/115 CEP: 01207 São Paulo - SP

Tel.: (011) 222-1471
Fone/Fax: 222-9083

AUTORIZADA DYNACOM
AUTORIZADA
Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1186 Sl. 07 Tel.. (091) 229.7353
Feira de Santana/BA - Romaq Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games e Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742

CLUBES

● Fundamos um Clube chamado: Games Art's Club. Nesse Clube fornecemos dicas do sitema Sega e Nintendo (Master, Mega e Nintendo). Contamos com um jornal mensal com várias dicas dos jogos mais radicais, recordes e estratégias. Para participar, mande uma carta com seus dados pessoais para a carteirinha. Nosso endereço é Games Art's Club, Av. Brasília, 65 - Bairro Indaiá- Caraguatatuba - SP - CEP 11660

● The Ailots Videogame Club - R. Dr. Veiga Filho, 259, apto. 101 - S/o Paulo - SP - CEP 01229 - 001 - Higienópolis. Nosso clube é especializado em todos os sistemas de videogame. Fornecemos para os sócios um jornal mensal, uso da Hot Line ■ da minilocadora. Para se associar, envie seus dados pessoais com mais 3.500,00 cruzeiros. Para a carteirinha e um jornal a ser remetido todo mês, mande também mais 2.500,00 cruzeiros. Tel. para dúvidas: (011) 825-2570, falar com Décio.

LOCADORAS FILIADAS

GAME HOUSE
- Rua Teresa, 1515 Lj. 147, Petrópolis, RJ, Tel: (0242) 31.1352
- Rua 16 de Março, 338, Petrópolis, RJ, Tel: (0242) 31.1352
- Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 Ilha Plaza

TARGET VÍDEO GAME E LOCADORA
- Rua 1, nº 195, Setor Oeste, Goiânia, GO, CEP: 74125 020, Tel: (062) 291.1607

TILTY'S VÍDEO LOCADORA
- Rua Santa Virgínia, 326, Tatuapé, CEP: 03084, SP, Tel: (011) 217.2159

NORMANGAME
- Rua Santa Efigênia,190, CEP:01207-000, Sto. Efigênia,SP Tel:(011) 229.8656

HOLLYWOOD GAMES
- Av. João Pessoa, 497, CEP: 09230, Santo André, SP, Tel: (011) 447.5680

SPEED GAME
- Rua Pastor Alberto Augusto, 691, Sta. Maria, Santos, SP, Tel: (0132) 30.7760

TOKI GAMES
- Rua Ministro Calógeras, 1223, CEP: 89200, Joinville,SC Tel:(0474) 33.6572

GAMES E GAMES
- Rua Guaraní, 283, São Paulo, SP, Tel: (011) 227.3742

DPV (DUAL POWER VÍDEO)
- Al. São Boa Ventura, 622, CEP: 24120, Niterói, RJ, Tel: (021) 719.2430
- Rua José Clemente,31, Centro, Rio de Janeiro, Tel: (021) 722.5775

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

TECNOFAX
- Rua Santa Ifigênia,295, 1º and. Cjs. 114/115, CEP: 01207,São Paulo, Tels: (011) 222.1472 e 222.9083

AUTORIZADAS TECNOFAX

ALLTEC INF.
Rua João Balbi,1186 sl. 07, Belém CEP: 66060, Pará, Tel: (075) 2213963

DIGITEC
Rua Otávio Lamartine, 511, Natal, CEP: 59020 050, RN, Tels:(084) 217.5935/ 231.9258

NEW GAME

FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

VENDA E LOCAÇÃO DE MÁQUINAS DE VÍDEO PROFISSIONAL.

Rua Novo Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "Eu Sou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "Eu Sou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

PODIUM

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE		MASTER CLUBE	
Alisia Dragoon	Última Fase	Assault City	3.258.600
Bonanza Bros	Última Fase	Ghouls'n Ghosts	10.024.300
Budokan	Última Fase	Indiana Jones	53.800
E-Swat	99.999.900	Sonic The Hedgehog	996.900
Greendog	222.500	Super Cross	0'35''11
Kid Chameleon	227.430	Lucky Dime	902.550

RECORDES AMERICANOS

MEGA		MASTER	
After Burner 2	30.213.110	After Burner	13.572.900
Batman	1.342.200	Altered Beast	234.400
Castle of Illusion	39.231.900	Black Belt	999.900
Curse	10.560.300	Double Dragon	627.000
Ghouls & Ghosts	6.195.100	Moonwalker	21.020
Gaiares	1.791.041	The Ninja	1.924.650
Rolling Thunder 2	2.682.810	Pro Wrestling	996.400
Sonic	9.999.990	Rampage	998.155
Sol-Deace	744.646	Rastan	31.139.300
Stormlord	3.999.960	R-Type	1.128.500
Streets of Rage	999.990	Shinobi	1.165.750
Toe Jam & Earl	999		

RECORDES SUPERGAME

Galaxy Force (Mega)
2.457.200
Paulo Dadasio Silvestrini
São Bernardo do Campo — SP

Super Mônaco GP II (Mega)
15.6
Equipe Game Town
Botucatu — SP

Tazmania (Mega)
Terminado
Mariana Campos de Souza
Santos — SP

Sonic 2 (Mega)
9.999.990

Rodolfo Buffan Possuelo
Rio de Janeiro — RJ

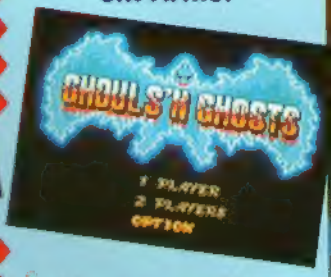
Mercs (Mega)
703.800
Daniel Siqueira P. Marques
Ribeirão Preto — SP

CLASSICS

TOE JAM & EARL (Mega Drive) Ganhe uma vida

Vá até a segunda fase do lado da nave e pegue as Icarus Wing (asas). Pule para a primeira fase e dirija-se para o lado inferior esquerdo. Há uma ilha com um buraco. Pule no buraco, vá até a barraca e tome uma limonada.

GHOULS'N GHOSTS (Mega Drive) Vida Infinita para SiR Arthur

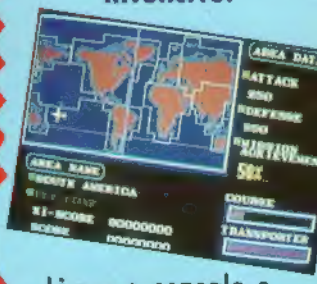


Ligue o console e aperte Reset 4 vezes, depois o direcional p/ cima, p/ baixo, p/ esquerda, p/ direita e então ouvirá um som distinto. Start para ver a seleção de telas. Segure o botão B e Start para começar o jogo.

PHANTASY STAR (Master System) Para encontrar a Flauta

Vá para Gothic e para o canto esquerdo inferior da cidade. Lá existe uma árvore e próximo a ela procure pela Soothing Flute.

AIR DIVE (Mega Drive) Para se tornar invencível



Ligue o console e procure uma área sem inimigos. Aperte Start enquanto digita ABCBAABCBAB; solte o Start e aperte de novo até o jogo começar. Dá certo.

ESTRATÉGICO

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

Dê um

PAUSE

e recarregue a
energia no

Nenhum chefe de fase vai segurar você!